
本期焦点：最新创意游戏详尽指导——《孢子》进化论
售价6元
Popsoft
电脑应用和娱乐的第一选择
大众软件®
2008年 半月刊 总第278期
www.popsoft.com.cn
21
官方网站
TL.SOHU.COM
天龍八部
TL.SOHU.COM
P53
扯下遮羞布——深入揭露工包硬件的奥秘
P95
永不消失的慢三拍——SLG游戏二人谈
P113
《幻想三国志4外传》剧情全攻略
ISSN 1007-0060
搜狐
SOHU.com
Copyright © 2008 Sohu.com Inc.All rights reserved. 搜狐公司 版权所有


超級宇宙戰艦大戰 Shoot
SUPER STARSHIP WARS
超级宇宙战舰大战
SUPER STARSHIP WARS
免费 大型多人在线 舰队战略游戏
webgame.popsoft.com.cn
每天只需很短时间，无需练级
宇宙战舰组装系统，巨炮、导弹任意搭载
殖民星球，建造帝国，统一宇宙！！











姓名：赵润　性别：男
年龄：24岁　学历：本科
毕业校区：游戏学院济南校区
就业企业：久游网
职位：网络游戏程序员



姓名：王博中　性别：男
年龄：25岁　学历：大专
毕业校区：游戏学院上海虹口校区
就业单位：上海炫梦数码科技有限公司
职位：游戏原画设计师

他们也曾经抱怨过自己的工作！
他们也曾经忐忑过自己的前途！
但是在汇众益智的八个月，
他们成功实现了人生的跨越！

汇众益智动漫游戏学院——国内权威的数字娱乐人才培养基地；
全国拥有四十多所直营校区，在校学员数千名，
更有上万名毕业学员成功就业于知名动漫游戏企业；
目前汇众益智海外分支机构——马来西亚校区成功启动，
为热爱游戏的你提供更多海外留学、创业机会！
还在等什么，快来加入他们吧！

更多详细信息请点击：**www.gamfe.com**

动漫学院校区：

- ★ 北京中关村校区:010–51651118
- ★ 北京公主坟校区:010–63966412
- ★ 北京CBD校区:010–84492713
- ★ 北京马甸校区:010–51288993
- ★ 北京基地:010–59798211
- ★ 石家庄校区:0311–85332505
- ★ 天津校区:022–27333271
- ★ 青岛校区:0532 – 80931700
- ★ 沈阳校区:024–22766600
- ★ 长沙校区:0731–4772330
- ★ 郑州校区:0371–63979871
- ★ 济南校区:0531–81921219
- ★ 西安校区:029–85239553
- ★ 成都校区:028–85586115
- ★ 重庆校区:023–63600022
- ★ 南京校区:025–85420528
- ★ 无锡校区:0510–81026156
- ★ 杭州校区:0571–87247759
- ★ 武汉校区:027–87685520
- ★ 上海校区:021–36080666
- ★ 广州校区:020–81306761
- ★ 深圳校区:0755–33087755

游戏学院校区：

- ★ 北京中关村校区:010–51651119
- ★ 北京公主坟校区:010–63966411
- ★ 北京马甸校区:010–51288995
- ★ 北京CBD校区:010–84493187
- ★ 北京基地:010–59798211
- ★ 石家庄校区:0311–85332505
- ★ 沈阳校区:024–22532885
- ★ 济南校区:0531–82399012
- ★ 天津校区:022–27333271
- ★ 青岛校区:0532–80778160
- ★ 郑州校区:0371–63979871
- ★ 长沙校区:0731–4457601
- ★ 西安交大校区:029–82666683
- ★ 西安小寨校区:029–85381691
- ★ 大连高新园区校区:0411–85875111
- ★ 大连西岗校区:0411–66663300
- ★ 成都校区:028–85586115
- ★ 重庆江北校区:023–63630011
- ★ 重庆高新校区:023–68577088
- ★ 昆明校区:0871–5311715
- ★ 武汉校区:027–87685520
- ★ 厦门校区:0592–5163281
- ★ 杭州校区:0571–88270079
- ★ 无锡校区:0510–82300248
- ★ 南京校区:025–85420528
- ★ 广州校区:020–87566175
- ★ 深圳校区:0755–83346024
- ★ 上海浦东校区:021–51309188
- ★ 上海虹口校区:021–65606006
- ★ 上海徐汇校区:021–64751010



CONTENTS 目录

2008年第21期 总第278期

21 2008 本期推荐

网络时代

王老师的网络课堂之“大话网络新词”



今天作为开学的第一节课，老师要先跟你们聊聊跟天气有关的话题，这个天气嘛很重要，跟外国人打招呼首先就聊到天气……

实用软件

以瘦为美

——Vista减肥大法



Vista新的特色必然带来新的赘肉，还是有必要特别对待的。

评游析道

人工智能的文艺化解读



因为“情感”是人脑和电脑在伦理学方面最本质的区别，一旦机器具备情感，人与电脑的关系又会如何呢？

在线争锋

准备，北伐诺森德！



“冰封前夕”的备战备荒

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 李卓
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 尹博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年11月01日
零 售 价 人 民 币 6.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

编辑部报告

第13届大众软件奖暨2008年度读者调查活动获奖名单

特等奖3名：每人获得价值5000元的惠普CQ40笔记本电脑一台。
山东 王彧　四川 郑涛 上海 吴明华

一等奖6名：每人获得价值3000元的索尼α200数码单反相机一台。

北京 张慧东	福建 林　超	浙江 廖　凯
北京 高歆晖	江苏 彭哲宇	辽宁 王孟洋

二等奖20名：
每人获得价值1000元的苹果iPod nano 4代个人多媒体播放器一台。

三等奖200名：
每人获得价值350元的魅族Music Card个人音频播放器一台。

四等奖600名：
每人获得价值125元的微软舒适鲨3000鼠标一只。

纪念奖1000名：
每人获得价值100元的明基轻指飞扬键鼠套装一套。

大众软件杂志社

说明：
1.其他获奖读者名单，请登录大众软件网http://www.popsoft.com.cn查询。
2.凡中奖者我社将会根据填写的联系方式与您联系，获奖者需提供有效证件及复印件。
3.我社收到中奖者有效证件复印件确认后，于7日内将奖品寄出。
4.特等奖获奖者需持有效证件到我社直接领取奖品（来社领取奖品期间一切费用自理）。
5.请按有关规定自行缴纳所得税。
6.兑奖终止日期：2008年12月31日。
7.联系人：何小姐
联系电话：010-88118588-8103
E-mail：heshan@popsoft.com.cn
兑奖时间：周一至周五上午9：30-12：00
下午13：00-17：30
通信地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室
邮政编码：100142

下期预告

新品初评：华硕Eee BOX评测
实用软件：相册软件对比评测
评游析道：AVG游戏应该看剧情还是看攻略？
攻城略地：太空围攻

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（下图为卡牌中的部分卡片）



TOP TEN投票幸运读者		评刊幸运读	
湖　北 方文杰	上　海 孟建军	广　东 杜和平	河　南 王　众
江　苏 周出凡	天　津 张　斌	吉　林 曾健强	重　庆 孙　涛
河　南 陈家宝	安　徽 苏云翔	海　南 白　冰	新　疆 李峰雪
浙　江 陈劲松	江　西 陆　峻	甘　肃 温　柔	山　西 江　炜
北　京 方　原	辽　宁 朱仪君	黑龙江 林森海	云　南 许　岩

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）

声明

《三维游戏、网络工程师定向就业班》
百年交大圆你名校名宿之梦
——上海交通大学

月薪8000元 难招游戏、网络人才

据了解，目前国内专业游戏、网络技术人员仅30000多名。网络人才缺口太大、奇货可居使得游戏开发工程师、网络工程师等职位的月薪都达到了8000元以上，许多游戏、网站公司拿到风险投资后做的第一件事，就是寻找既了解互联网技术又会三维动画技术的人才，不少职业网络soho一族就体验到了身价暴涨的惊喜。现在，如果你懂三维游戏制作，同时又精通网络技术，你就会有身价翻番的机会。



名校主办，热门行业，黄金职业，助你登上职业顶峰

针对专业游戏、网络技术人员人才的严重匮乏，上海交通大学作为“全国最强的计算机工程专业学校之一”，发扬“以市场为导向，以职业技能培养为核心”，并与上海东方明珠移动电视等国内外知名企业达成定向就业协议，着力于培养艺术与技术相结合的三维游戏、网络设计人才。坐落于世界之窗上海，面向社会推出《三维游戏、网络工程师定向就业班》，在圆您百年名校学习生活之梦的同时，助你在最短时间内登上职业顶峰！

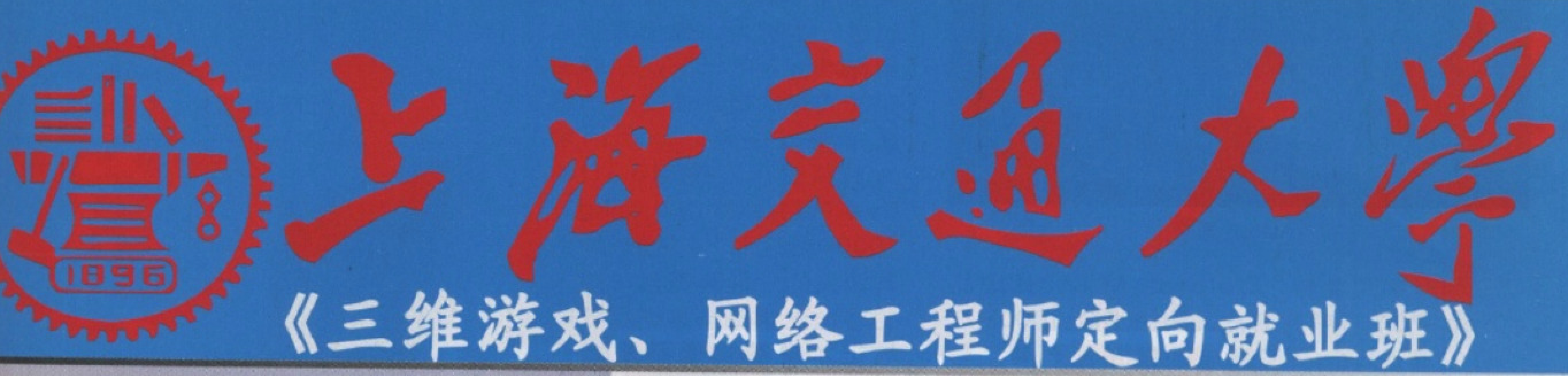
进入教室前，签订就业协议，就业有保障

为了保障学生的就业，在入学后就可以选择我校的合作单位，签订《定向就业协议》。随后的一年中，针对企业的需求，有的放矢地学习，在学习的过程中接受企业专家的辅导、成绩合格、能力符合企业的要求后将直接进入企业实习和工作。

11月30日，来上海交通大学，成就您的将来！

有志于进入三维游戏、网络技术行业，挑战高薪的同学可以登陆以下网站www.feirong-china.com; http://ceagri.sjtu.edu.cn/了解详情。

上海七莘路2678号交通大学 《三维游戏、网络工程师定向就业班》电话021-64783753 邮编201101





招生公告

入学同时与相关企业签订定向就业协议，解决后顾之忧！

招生计划：**三维游戏、网络工程师定向就业班**（全日制1年） 招生人数 50人

培养目标：培养3D造型艺术、角色动画创作能力，网络程序设计、开发技能，全面掌握游戏造型、建模、贴图、动画、特效等艺术工作能力，熟练网络程序设计、逻辑实现、代码编写、网络服务器应用的综合能力，成为了解互联网技术、会三维游戏动画制作的复合型人才。

开学时间：2008年11月30日。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，欲从事游戏、网络技术行业者，免试入学。

证书相关：完成学业，成绩合格后颁发《上海交通大学结业证书》、同时组织参加《Maya国际动画师原厂认证》、《3Dsmax国际动画师原厂认证》。

询电话：021-64783753 现场报名：上海七莘路2678号交通大学文科楼517室 邮编201101 网站：www.feirong-china.com

精致玲珑

精致玲珑

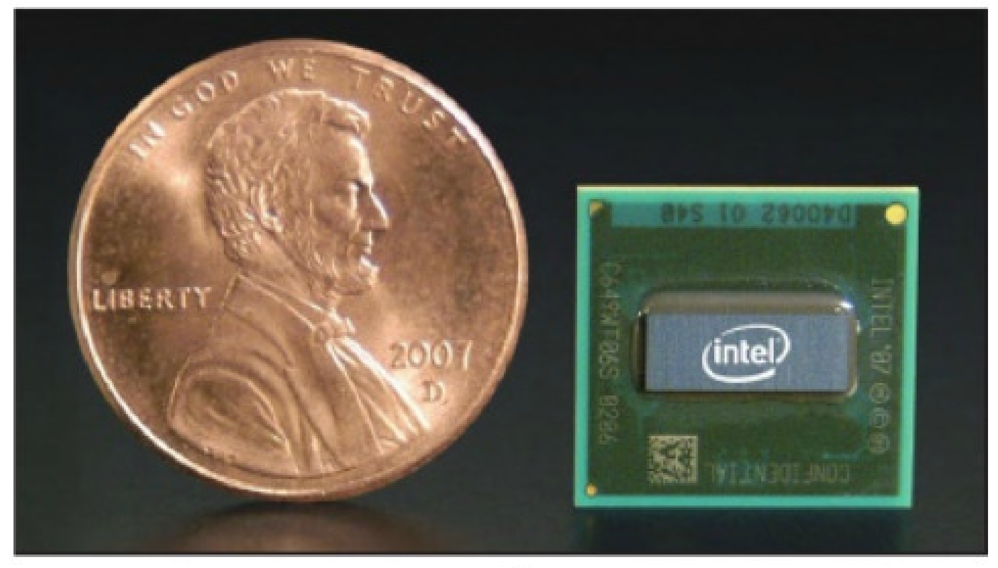
——华硕Eee PC 1000H便携式电脑

■晶合实验室 壹分



厂商：华硕（ASUS）	上市状态：已上市
售价：4500元（不含电源）	咨询电话：800-820-6655
附件：便携包、驱动光盘等	推荐：需要第二台电脑的用户

自第一款华硕Eee PC于2007年发布之后，便携式笔记本电脑真正走入了消费者中，最近华硕发布了旗下第三代Eee PC，尺寸由最初的7英寸发展为10英寸。第三代Eee PC初次露面是在2008台北电子展上，与前作相比，其最大变化是采用了英特尔针对便携式笔记本电脑研发的Atom处理器。在2008台北电子展上，华硕一共推出了三款采用Atom处理器的Eee PC，分别是Eee PC901（8.9英寸）、1000（10.1英寸）和1000H。



Atom处理器

相对采用英特尔Celeron-M 353处理器的Eee PC701系列而言，Eee PC 1000H产品可以算是Eee PC家族的第三代产品，与Celeron-M 353相比，专为NET PC设计的Atom处理器在性能与节电上更具优势。Eee PC系列过去为人诟病的是其内置存储空间过小，而外部扩展也不方便，因此华硕提供了两个不同版本的Eee PC1000，其中送测的1000H内置希捷5400r/min 80GB硬盘，成为目前唯一一款具备2.5英寸硬盘的Eee PC。实际上本次发布的另外两款Eee PC的内存存储容量也已大幅提高，Eee PC901采用4GB高速SLC SSD+16GB低速MLC SSD的组合，Eee PC1000则采用8GB高速SLC SSD+32GB低速MLC SSD的组合。

显然，华硕此次推出两个不同版本的产品也含有试探市场反应的意思。Eee PC 1000H依然定位于用户的第二台电脑，大多数抱怨笔记本电脑太重的用户可能会考虑购买这样一台轻量级产品。由于技术门槛较低，消费者反响好过预期，众多厂家普遍看好NET PC的未来前景，因此采用Atom处理器的产品将越来越多，如何避免同质化，在竞争中脱颖而出，也是Eee PC1000系列要承担的重任。



希捷5400r/min 80GB硬盘

从外观上看，Eee PC1000H改进明显，除了屏幕尺寸增大外，键盘尺寸也进一步扩大，整体面积达到标准键盘的95%，按键面积和间距的增加使输入手感获得明显提升。华硕的官方资料显示，使用SSD的Eee PC1000约重1.33kg，1000H则达到1.45kg，加上其较大的外形和键盘，给人的感觉更像是一台小尺寸的笔记本电脑，而不是之前Eee PC那种近乎玩具化的小巧玲珑。



新的Logo设计

Eee PC 1000H一共包括纯白、黑色以及带有底纹的黑、白、粉、绿等6种不同的配色方案，整体设计风格开始向消费类产品倾斜，送测产品为纯白色款式。产品外壳由强度很高的ABS工程塑料制造，顶盖依然是华硕惯用的膜内漾转印技术，顶盖表面顺畅光滑，并且不易因磨损而失去图案。过去居中的Logo这次也被转移到顶盖的左上角，不仅更换为较活泼的字体，还取消了ASUS字样，显然是希望Eee PC的品牌形象能够摆脱传统笔记本电脑那种冰冷生硬的科技感。



尺寸与杂志相仿


墨香
Mo Siang Online
墨香
ms.runup.cn
泰坦复苏
墨香归来
10月30日
粉碎外挂 强悍内测
http://ms.runup.cn
RUNUP
客服回报中心：service.runup.cn 客服电话：0755-82149958


提供多种颜色选择

这款产品的顶盖并未采用机械或磁铁开合装置，仅仅依靠转轴的阻尼来实现，测试中阻尼力量还算适中，也能够将屏幕固定在开合范围内的任意角度上。Eee PC1000H虽然采用了更大的10.1英寸屏幕，但视觉上却由于屏幕边框过于宽厚而显得和第一代Eee PC类似。不过分辨率达到1024×600的10.1英寸屏幕在使用舒适度上明显好于过去的产品，LED背光的引入也对功耗控制和屏幕表现有一定正面贡献。Eee PC1000H的屏幕上方是130万像素摄像头，屏幕下方则设置了阵列式麦克风，能更好的屏蔽背景噪音，准确捕捉正前方使用者的语音。或许是考虑到屏幕尺寸增加会增大整机的功耗，Eee PC1000H标配6600mAh的6芯锂电池，我们使用BatteryMark的Life Test模式测试其电池续航能力达到5小时30分钟左右，令人满意。



130万像素摄像头



音频系统通过了杜比认证

为了尽可能增大Eee PC1000H的键盘尺寸，键盘部分采用了超窄边框设计，使其看上去和一些高端笔记本电脑类似。不过在相对较小的机身上扩大键盘尺寸也有其他负面影响，Eee PC1000H的掌托面积依然偏小，虽然表面触感不错，不过对于手掌宽大的用户来说还是无法满足要求。触控板部分继承第二代Eee PC的多重触控功能，并予以一定的改良，Eee PC1000H取消之前的三点触控，改为两点触控功能，使用两根手指就可实现放大/缩小图片或在网页中滚动浏览/前进/后退等功能。另外，我们发现可以通过安装第二代Eee PC触控板驱动来获得原有功能。

虽然Eee PC1000H的体积有所增加，但接口并未随之增多，依然是3个USB 2.0、1个SD/MMC内置读卡器、1个VGA视频输出和局域网接口，未免令人遗憾。由于增加了机械式硬盘，Eee PC1000H的散热孔比前代产品更多更大，在实际测试中这款产品的发热量并不大，这应该得益于热设计功耗（TDP）仅有2.5W的Atom处理器和新的芯片组。相对上一代915GM+ICH6M芯片组来说，Eee PC1000H所采用的945GSE+ICH7M芯片组不仅将系统前端总线提升至533MHz，北桥所集成的显示核心也升级为GMA 950，能够支持DirectX 9和SM2.0，具备了一定的游戏能力。由于只提供了一条内存插槽，因此这款产品的最大内存容量被限制为2GB，另外，Eee PC1000H还首次提供了对802.11n无线网络和蓝牙的支持。


6600mAh的6芯锂电池



触控板支持多重触控功能


机身左侧接口


机身右侧接口

华硕Eee PC1000H配置一览	
操作系统	Windows XP
屏幕尺寸	10.1英寸
屏幕分辨率	1024×600
处理器类型	Intel Atom
处理器型号	N270
处理器主频	1.6GHz
主板芯片组	945GSE+ICH7M
显示核心	集成GMA 950
内存容量	1GB
硬盘类型	2.5英寸5400r/min SATA硬盘
硬盘容量	80GB
网卡	10/100M自适应
无线网络	802.11a/g/n
蓝牙	支持
电池容量	6600mAh
重量	约1.45kg（含电池）



Eee PC1000H确实有许多让我们心动的理由，低功耗处理器、超长待机时间、大尺寸液晶屏、多点触控功能、小巧的体积和80GB的硬盘空间，但其售价却也达到该系列产品最高的4500元，相信很多人会陷入两难境地，因此我们建议资金充裕的用户选择Eee PC1000H作为第二台电脑。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

Edifier 漫步者

M3Plus

Mobile Series Multimedia Speaker

基于经典产品M3改进，音质更优秀，外形更前卫
管状低音炮进一步改进，低音表现更出众，采用E.I.D.C(智能失真度控制)专利技术，
音量超限自动调整，保护发声系统，改进型的宽电压适配器，全球适用

E.I.D.C (智能失真度控制) 技术专利号：ZL200520018567.8

精彩升级 激情不断



C2Plus

功率放大器外置设计，采用E.I.D.C技术
红外遥控调节，操控得心应手
改进型的宽电压开关电源
提供更大功率，全球适用

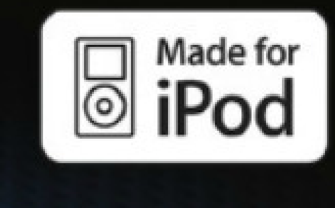




E1100Plus

流线型外形设计，新颖美观
表面高光处理，线条优美
卫星箱设计新颖，铝合金支架
改进型的宽电压适配器，全球适用







（本产品不含 iPod）

M33Plus

新增全功能遥控器，
所有功能随意掌握
iPod 播放轻松遥控，
支持最新的 iPod touch

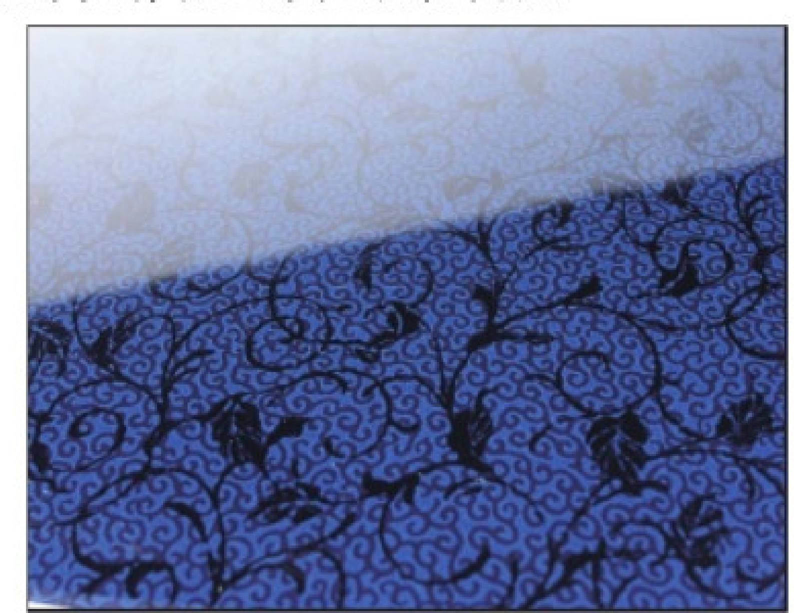
免费咨询电话：800-810-5526 欢迎访问：www.edifier.com 北京市著名商标、北京名牌产品

维多利亚风情
——明基JoyBook S42笔记本电脑

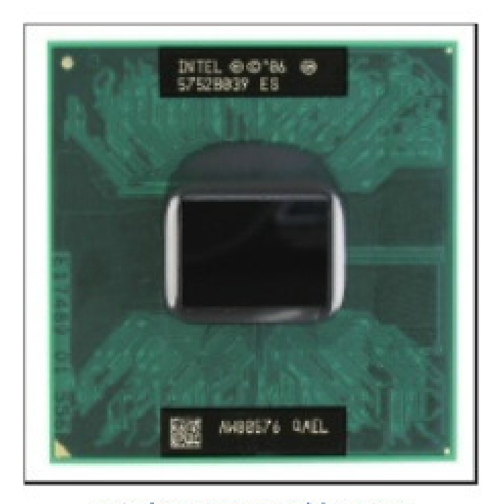
■晶合实验室 壹分

厂商：明基（BenQ）	上市状态：已上市
售价：9999元（不含电源）	咨询电话：400-8888-980
附件：驱动光盘、说明书等	推荐：中高端用户

S42是JoyBook系列的最新产品，其设计来自上一代的S41，从外观上看，S42除了顶盖图案之外，其他地方均与S41相同，应该是使用了同样的模具。和S41一样，S42也有一个图案主题——维多利亚风格的藤蔓图纹布满整个顶盖，这些黑色的图纹形态各异，与深蓝色的背景相衬显出一种低调的华美。S42的顶盖图案印刷放弃了S41的铝质彩纹金属技术，转用膜内漾印刷技术，因此顶盖材质也变为塑料，表面经过抛光处理，非常光滑。顶盖的边缘处保留了斜面弧线处理，使这款产品的轮廓看起来更流畅自然。


维多利亚藤蔓图案

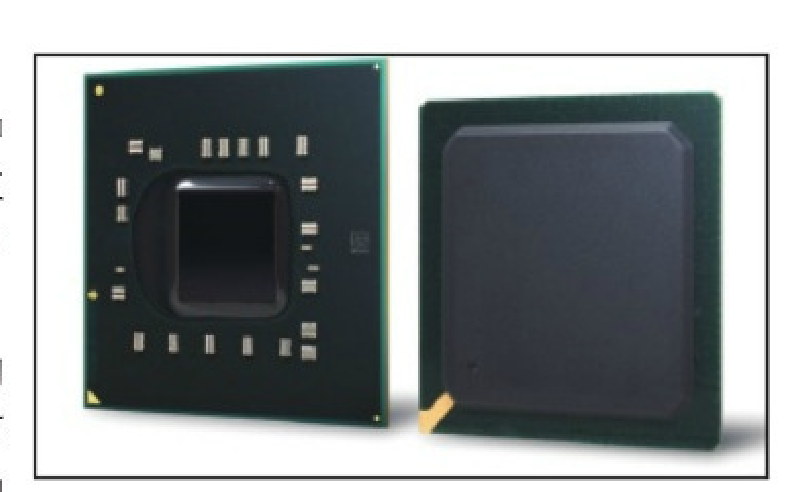
这款产品基于英特尔迅驰2平台设计，采用Penryn核心酷睿2 P8400处理器，主频为2.26GHz，拥有1066MHz前端总线和3MB二级缓存，采用45nm工艺制造；搭配GM45芯片组，同时拥有集成的GMA X4500和GeForce 9600M GT独立显卡，并可通过电源管理程序在二者之间即时切换；无线网络部分则采用了英特尔WiFi Link 5300AGN无线模块和Broadcom BCM92045NMD蓝牙模块。另外这款产品还配备了单条2GB DDR2 667内存、320GB 5400r/min硬盘和DVD刻录机。从配置上看，这款产品具有较好的性能，尤其是游戏中的表现值得期待。


酷睿2 P8400处理器

S42的采用LED背光的14.1英寸16：10宽屏，屏幕最高分辨率为1280×800，测试中我们发现S42的屏幕在色彩饱和度、亮度均匀性、可视角度等方面都明显超过普通的LCD。与S41不同的是其色温略微偏冷，但亮度均匀，边角没有明显漏光，表现令人满意。这款产品的顶盖沿用了S41的无锁扣开启设计，顶盖最大开启角度达到180°，依靠转轴的阻尼可将顶盖固定在开合范围内的任意角度。虽然由于图案印刷技术的变化导致顶盖材质由铝合金变为塑料，但实际使用中我们发现顶盖的强度反而有所提高，即使用力按压顶盖也无法在屏幕上形成明显的水波纹。

相比S41，屏幕上方的摄像头已经升级为200万像素，拍摄效果略有提升。为与顶盖的底色搭配，屏幕边框和掌托等部位也改为深蓝色。S42的键盘与S41一致，键帽宽大间距充裕，键程较长且回弹力量柔和，噪音也比较小，非常适合长时间的文字输入。开机键依旧带有蓝色背光，与S42整体深蓝的色调相得益彰，开机键下方的拍照和SRS快捷键也得以保留。触控板表面顺滑，反应灵敏，下方的两个按键依旧为一整片拉丝金属覆盖，按键手感利落。整体来看，S42在输入方面延续了S41的优秀表现。

S42的接口布局与S41相同，大量接口集中于机身左侧，依次是VGA、HDMI、IEEE 1394、电话线、网线、2个USB 2.0接口，在USB 2.0接口之后是无线网卡开关、多合一读卡器和PCI Express卡插槽。机身（下转第14页）


GM45芯片组


GeForce 9600M GT独立显卡



摄像头升级到200万像素


金属材质的掌托表面经过拉丝处理


接口大部分集中在机身左侧

简约不简单
——华硕VENTO TA-B22机箱

■晶合实验室 壹分

厂商：华硕（ASUS） 上市状态：已上市 售价：288元（不含电源）
咨询电话：800-820-6655 附件：螺丝、说明书等 推荐：主流装机用户

TA-B2系列是华硕VENTO机箱近期的新款产品，定位于中高端用户，设计思路力求适应家居风格，共分为TA-B21和B22两款产品，其区别在于配色不同，送测的TA-B22以黑色和银色为主，TA-B21则以红色和灰色搭配。TA-B22采用ATX结构，前面板为双色折叠式设计，将全部按键隐藏其后，显得简洁大方，折叠门部分表面经过镜面处理，透出时尚味道。TA-B22通过折叠面板将机箱正面划分为4个相对独立的区域，用户使用时可根据需要打开相应区域的面板，比较方便实用。这款产品采用了优质的镀锌钢板，并在相关部位设置了EMI电磁辐射弹点，减少辐射泄漏。



折叠式前面板


空气导管

TA-B22的内部结构遵循Intel 38°规范，机箱前面板底部预留了2个8cm风扇的安装位，机箱背部则预装了一个8cm风扇，有助于在机箱内部形成空气对流。为了增强处理器、显卡等元件的散热，机箱侧面板设计了处理器空气导管，正对主板处理器插槽，能借助处理器散热风扇将机箱外部的冷空气快速地抽入到机箱内部，有助于降低处理器和机箱内部的温度。另外在空气导管下方还设计了用于显卡的散热孔，并在空气导管上覆盖了防尘过滤罩。



这款产品的外观设计典雅大方，整体用料和做工都令人满意，内部空间设置也较为合理，折叠式前面板设计合理，便于用户操作，是一款适合主流装机用户选择的产品。P

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

（上接第12页） 右侧接口较少，电源和2个USB 2.0接口分列光驱舱门两端。另外在机身前方中央位置，还有耳机、麦克风、音频输入接口。S42的接口配置堪称丰富，几乎照顾了用户日常应用的方方面面，尤其是HDMI接口对于部分用户而言可谓十分方便。

由于过去S41的散热和续航时间表现不佳，因此我们特别注意了S42的情况，从结构和用料上看，S42的散热设计与S41基本相同。由于新的Penryn核心处理器在设计功耗方面表现较好，测试中S42的散热情况有所好转，不过和同类产品相比依旧有些偏高。考虑到S42的高频处理器和GeForce 9600M GT独立显卡，这样的表现也可接受。一个好消息是S42的续航时间有了明显提高，在电池容量没有变化的情况下（4800mAh），S42在使用GMA X4500显卡并切换为节能状态时可连续使用超过4个小时，远远高于S41不到2小时的续航能力。

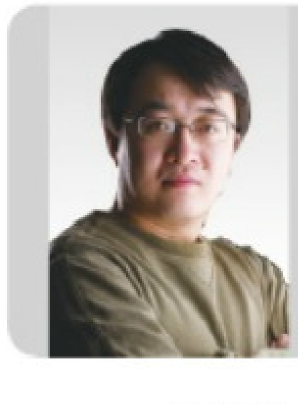
性能测试中我们采用Windows Vista Ultimate简体中文版操作系统，通过PCMark Vantage来考察其整体性能以及在商务办公方面的表现；3DMark 06用于测试DirectX 9下的游戏性能，同时采用《鬼泣4》测试S42在DirectX 9/10游戏中的实际性能，MobileMark 2007则用来测试其续航时间。

明基JoyBook S42测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	3566
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	133mins
3DMark 06	1280×1024/默认设置	5660
鬼泣4	1024×768/High/DX9	55.14fps
鬼泣4	1024×768/High/DX10	50.17fps

明基JoyBook S42配置一览

操作系统	Windows Vista Home Premium简体中文版
屏幕尺寸	14.1英寸
屏幕分辨率	1280×800
处理器	英特尔酷睿2 P8400
处理器主频	2.26GHz
主板芯片组	GM45
显卡	GMA X4500 GeForce 9600M GT
内存	单条2GB DDR2 667
硬盘	320GB 5400r/min
无线网络	802.11a/g/n
蓝牙	支持
电池	4800mAh
重量	约2.35kg（含电池）



S42可以看作是S41的升级版产品，在保留优秀外观设计的同时，提高了整体性能，并且增添了蓝牙和最新的无线网络模块，双显卡切换等实用技术大大提高了S42的续航能力。另外这款产品还拥有出色的游戏性能，值得重视性能的玩家选择。P



炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★



性价比出色
——惠普Compaq Presario CQ40笔记本电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：惠普（HP）	上市状态：已上市
售价：5000元	咨询电话：800-820-2255
附件：电源适配器、驱动光盘等	推荐：学生和低端用户

Turion X2 RM-70处理器

CQ40是Compaq Presario系列笔记本电脑“换装”后的第一款产品，虽然顶盖上醒目的“Q”Logo依然存在，但外观已找不到任何V3000系列的影子，风格看起来反倒更接近同品牌的一些高端产品。这款产品的顶盖为纯黑色塑料材质，表面经过镜面烤漆处理，与银白色的Logo搭配起来颇为时尚。

作为面向学生和中低端用户的产品，CQ40选择了性价比较高的AMD PUMA平台，采用主频为2.0GHz的Turion X2 RM-70处理器，搭配Mobility RADEON HD 3450独立显卡和RS780M芯片组，拥有1GB DDR2 667内存和160GB 5400r/min硬盘，另外还配备了DVD刻录机和802.11b/g无线网络模块。这款产品采用一块三星出品的14.1英寸16：10液晶屏，最高分辨率为1280×800。测试中屏幕色彩还原较好，亮度均匀，没有明显的漏光，可视角度也令人满意。



一体化设计的触控板和掌托

CQ40也是一款采用无锁扣设计的产品，依靠屏幕转轴的阻尼来控制屏幕角度，由于使用了沉轴式设计，屏幕的最大开合角度约160°。这款产品的顶盖强度较高，受外力挤压时能够较好地保护屏幕。上方没有摄像头，只有一个麦克风的拾音孔。值得称道的是屏幕和键盘的边框都采用了黑色的磨砂表面，与光滑的顶盖和银色的掌托形成鲜明对比，令人喜爱。

这款产品的键盘手感一般，键程较短，回弹略硬，不太适合长时间的文字输入工作。银白色的触控板与掌托采用一体化设计，这种风格以前只在惠普的中高端产品中使用。触控板的上方设有一个快速切换按键，可在连接鼠标时快速关闭触控板。CQ40配备了一对奥特蓝星扬声器，音质效果要略好于大部分同类产品，扬声器遮罩采用金属网片制造，网眼沿键盘边框下行，渐行渐稀，于不经意的细节处显示出设计者的用心。



机身左侧接口

这款产品的接口配置并不丰富，只能说够用，不过HDMI接口的引入还是令人高兴的。大部分接口集中在机身左侧，依次是VGA输出、网线、HDMI、USB 2.0和多合一读卡器，机身右侧则是2个USB 2.0接口和电源接口。从外观上这里原本预留了电话线接口，但在送测样品上被取消了。机身前面是耳机和麦克风接口，比较遗憾的是这款产品没有提供PCI Express接口，对扩展性有一定影响。

性能测试的方法与本期评测的明基JoyBook S42相同，在测试中CQ40的表现基本令人满意，具有不错的游戏能力，并体现出了一定的性价比。相对而言散热控制较好，除了机身后方的散热口温度略高，其他部分仅是温热，不过电池续航时间略短，勉强超过了2个小时。

惠普CQ40测试成绩一览

测试项目	设置	成绩
PCMark Vantage	总分	2460
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	101mins
3DMark 06	1024×768/默认设置	1950
鬼泣4	1024×768/High/DX9	33.94fps
鬼泣4	1024×768/High/DX10	20.94fps

惠普CQ40配置一览

操作系统	Windows Vista Home Premium简体中文版
屏幕尺寸	14.1英寸
屏幕分辨率	1280×800
处理器	AMD Turion X2 RM-70
处理器主频	2.0GHz
主板芯片组	RS780M
显卡	Mobility RADEON HD 3450
内存	1GB DDR2 667
硬盘	希捷160GB 5400r/min
无线网络	802.11b/g
蓝牙	无
电池	4700mAh
重量	约2.37kg（含电池）

作为入门机种，CQ40是一款很有特色的产品，造型设计和做工方面堪比部分中高端机型，细节之处也是一丝不苟，只是缺少PCI Express接口令人遗憾，其他方面都中规中矩，具有一定的性价比，推荐学生和低端用户考虑。P





炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

玩家新选择
——微软SideWinder X5鼠标

■晶合实验室 壹分

厂商：微软（Microsoft）　上市状态：已上市
售价：479元　咨询电话：800-820-3800
附件：驱动光盘、说明书　推荐：中高端游戏玩家

X5是SideWinder系列中定位于主流玩家的一款鼠标，其基本设计和技术来自之前的顶级SideWinder鼠标，因此在外观上非常接近，不过为了降低最终价格，在一些细节和功能上做了一番精简。如果你曾对SideWinder出色的性能和人体工学设计垂涎不已，却因为价格过高而失之交臂，那么X5可能是一个不错的选择。


鼠标前部

从外观上看，X5保留了SideWinder的设计方案，造型宽大厚重，入手后的握持感与SideWinder相同，部分用户可能需要经过短暂的适应，随后会发现这种设计能对手掌提供良好的支撑力，同时也为无名指和小拇指提供了舒适的位置。仔细对比X5与SideWinder的外观，可以发现二者应该是采用了相同的模具，因此X5拥有与SideWinder完全相同的宽大左右按键、拇指凹槽、饱满的尾部轮廓和两个发光凹槽。


俯视，X5（左）与SideWinder对比


鼠标侧面

X5在外部方面的精简主要集中在材料上，原先抢眼的金属滚轮被换为黑色的橡胶滚轮，少了一些豪华的感觉。我们认为朴实的橡胶滚轮可能更贴合大部分玩家的习惯，较为沉重的金属滚轮在使用时具有一定的惯性，部分玩家并不适应。在滚轮所处的鼠标纵轴上，原先用于装饰的红色条带也被改为与鼠标主体相同的黑色，不过其中的三档DPI切换和鼠标背部的快速启动键（在Windows XP系统中用于快速进入鼠标驱动界面，Vista系统中可直接打开资源管理器）得以保留。DPI切换快捷键无需驱动支持即可工作，用户可在400、800、2000DPI之间随意切换，安装驱动之后还可以自行设定三个按键对应的DPI值，非常方便。SideWinder原先位于鼠标左肩部，用于即时显示DPI设置的液晶屏在X5被取消了，显然是为了控制成本，但对用户的实际使用影响并不大。


X5采用了橡胶滚轮


X5取消了SideWinder上的液晶屏

X5左侧的快捷键布局也基本与SideWinder相同，只是将拇指凹槽前端的两个金属快捷键换为塑料材质，不过最前端的宏快捷键被取消了，看来微软在为X5保留大部分实用功能的同时，希望以高端玩家重视的宏功能作为产品定位的区分。SideWinder右侧设计为配重舱，用户可方便地更换不同重量的配重以适应自己的习惯，为了控制成本，X5没有保留这个设计，也没有在内部增加配重，这使X5的手感略微发“飘”，尤其是对比厚重的外型后，难免有点不协调。产品底部的配色也由原先的朱红改为黑色，原本可自由替换的垫脚也改为传统的固定式，不过这对玩家几乎不会造成什么影响，因为大部分玩家都会为鼠标贴上自己感觉顺手的脚贴。由于配重和垫脚调换的取消，X5也同时取消了SideWinder那个可用作线缆固定器的配件盒。


拇指快捷键改为塑料材质


X5没有SideWinder的宏快捷键

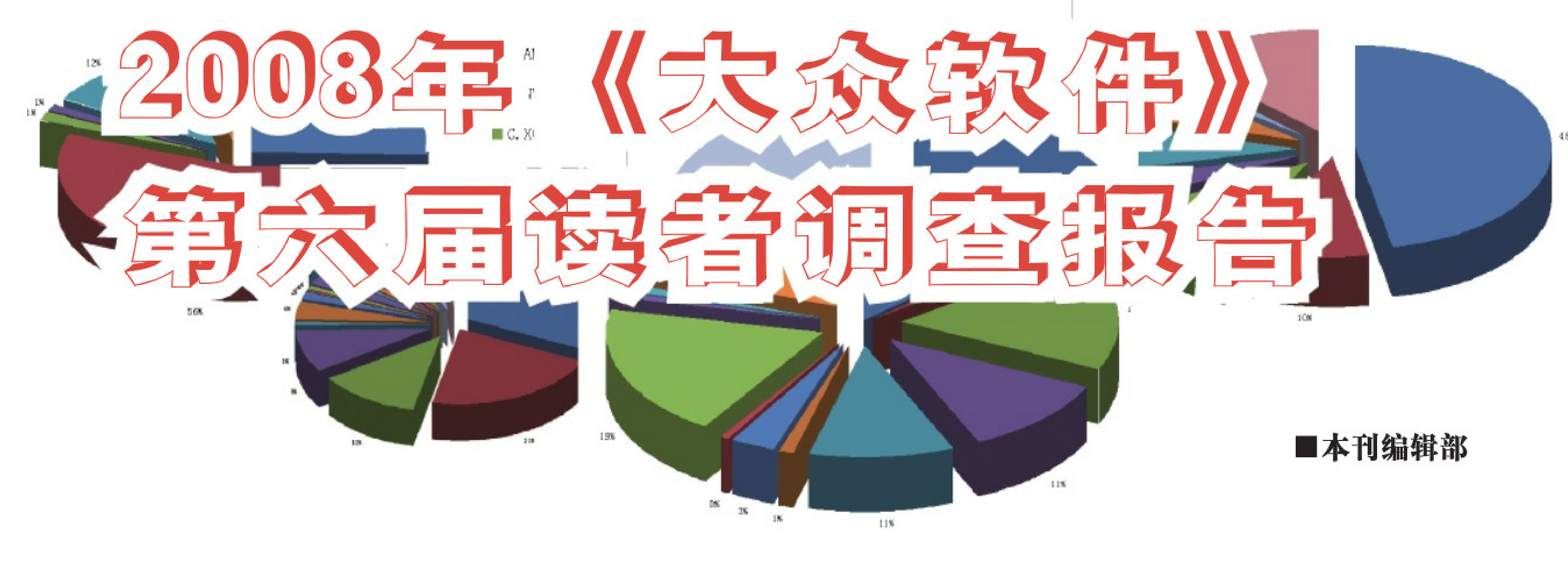
在玩家最关心的光学引擎性能方面，X5沿用了SideWinder的安捷伦A6010，因此其理论性能是完全相同的，最高可达2000DPI，其他微动开关也基本保持了相同了手感。由于外型相同，除了重量较轻之外，在使用中很难发现X5与SideWinder有什么明显的区别。



X5可以看作是SideWinder的一个精简版本——保留精华、简化设计，其整体性能和手感与SideWinder相去无几，只是在高端功能和材质上略有逊色。整体来看这款产品非常适合中高端游戏玩家。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



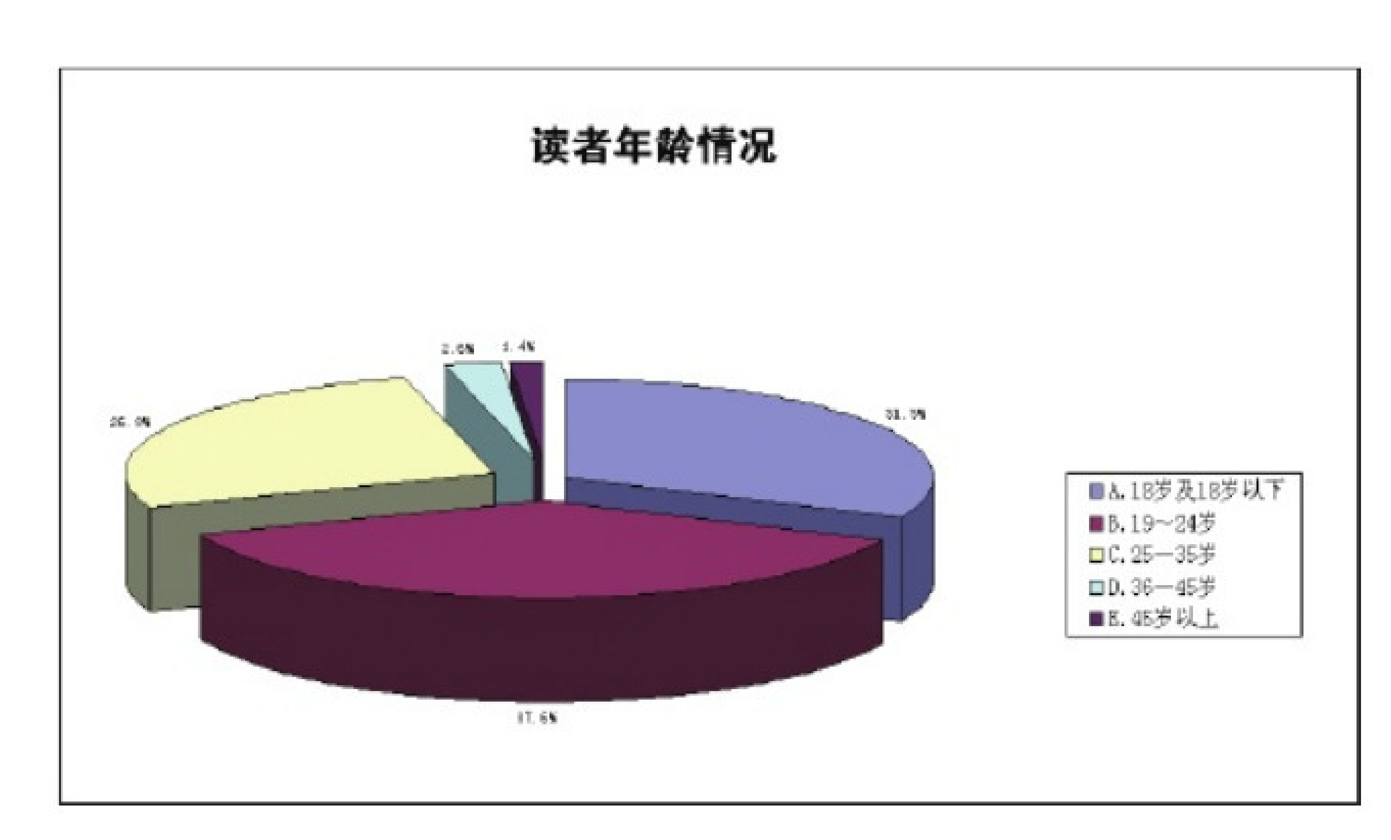
2008年《大众软件》第六届读者调查报告

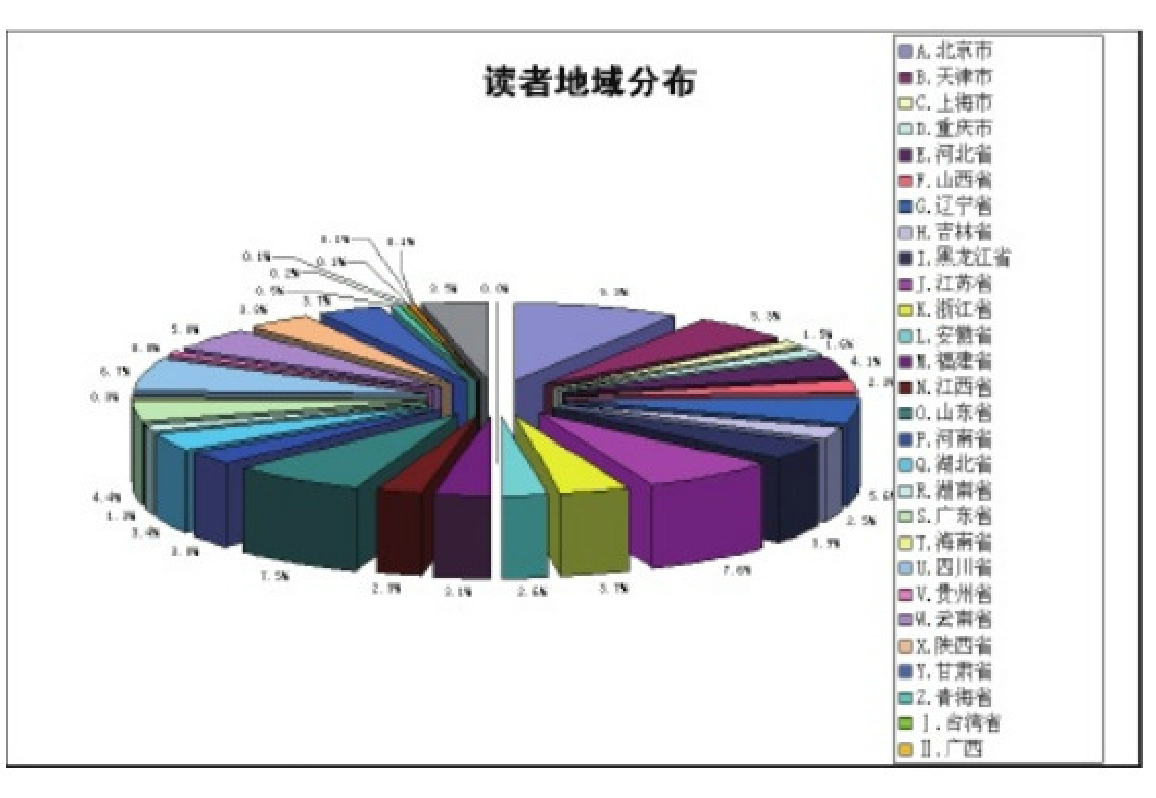
■本刊编辑部

前　言

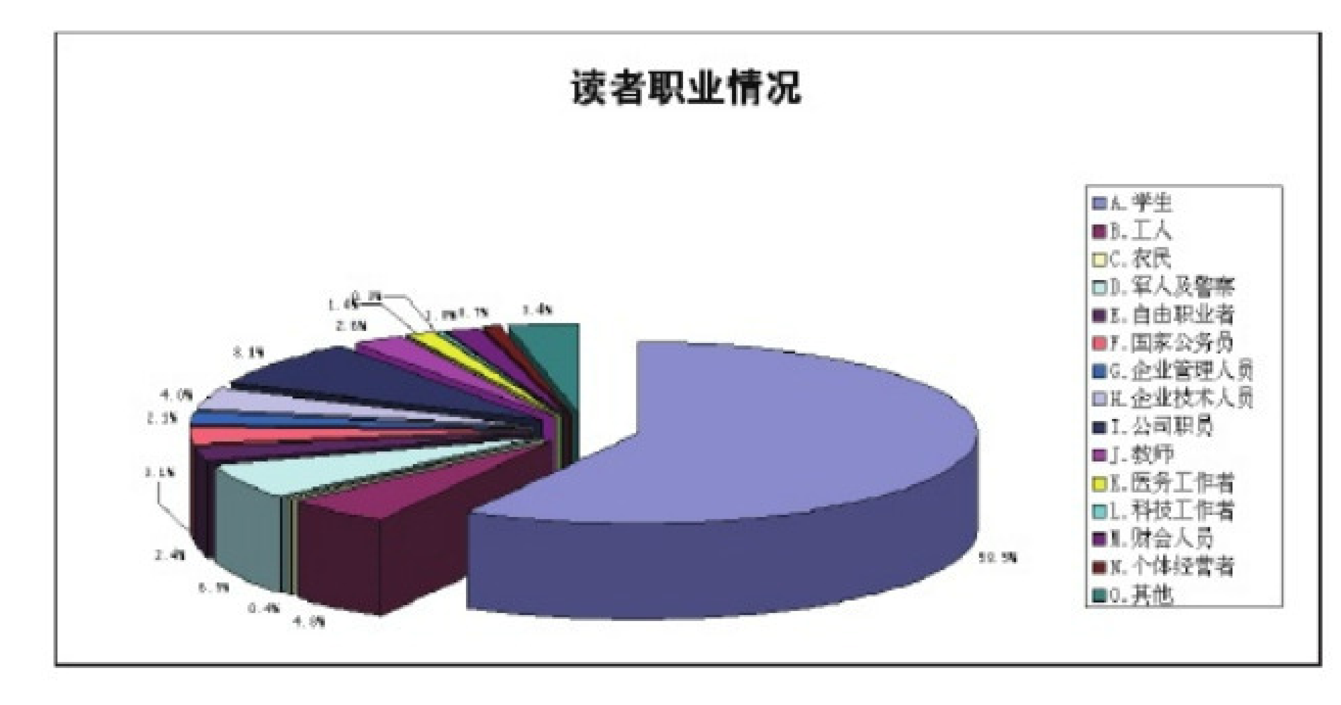
今年的《大众软件》读者调查因为举国奥运的原因，比往年推迟了几个月，但大家给予的支持依然令我们感动。在刚刚结束的2008年读者调查当中，共随刊发出调查问卷30余万份，同时配合网络投票调查，本次调查共回收调查表30 026份，其中有效问卷28 976份，附有读者具体书面意见的回函1万余份。为了回馈大家的支持，我们特别的年度大奖也已各有归属，请大家到编辑部报告中去找找看吧。

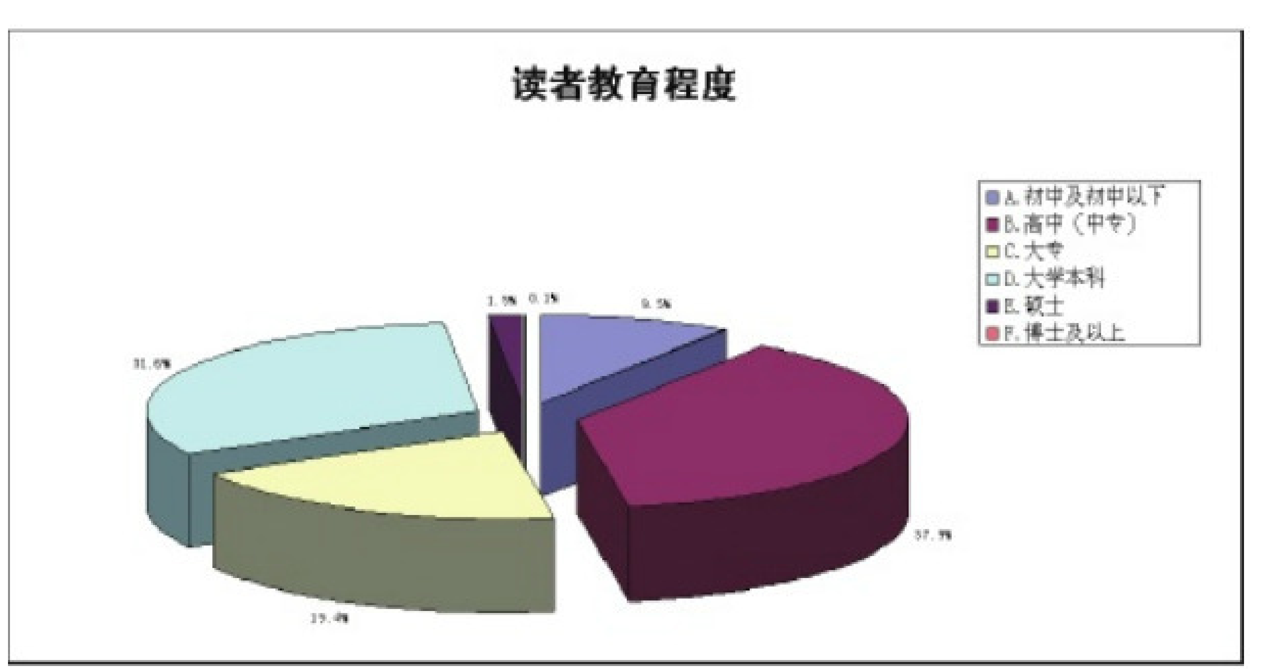
看看你身边的他





每每有人问起，“你们《大众软件》的读者都是什么人呢？”我都会像调出一段电脑语音一样流利地回答：“我们的读者年龄主要集中在15～35岁，呈枣核形分布，以大中学生为主。”这次的调查结果可以说让我这台堪比电脑的人脑颇感欣慰，因为情况确实如此，每年在年龄比例的变化上一直保持平稳。所谓铁打的营盘，流水的兵。说到兵，令人惊喜的是，我们的读者朋友中有4.8%来自警察和部队，也就是说不计传阅率，也有近2万人的特殊读者。

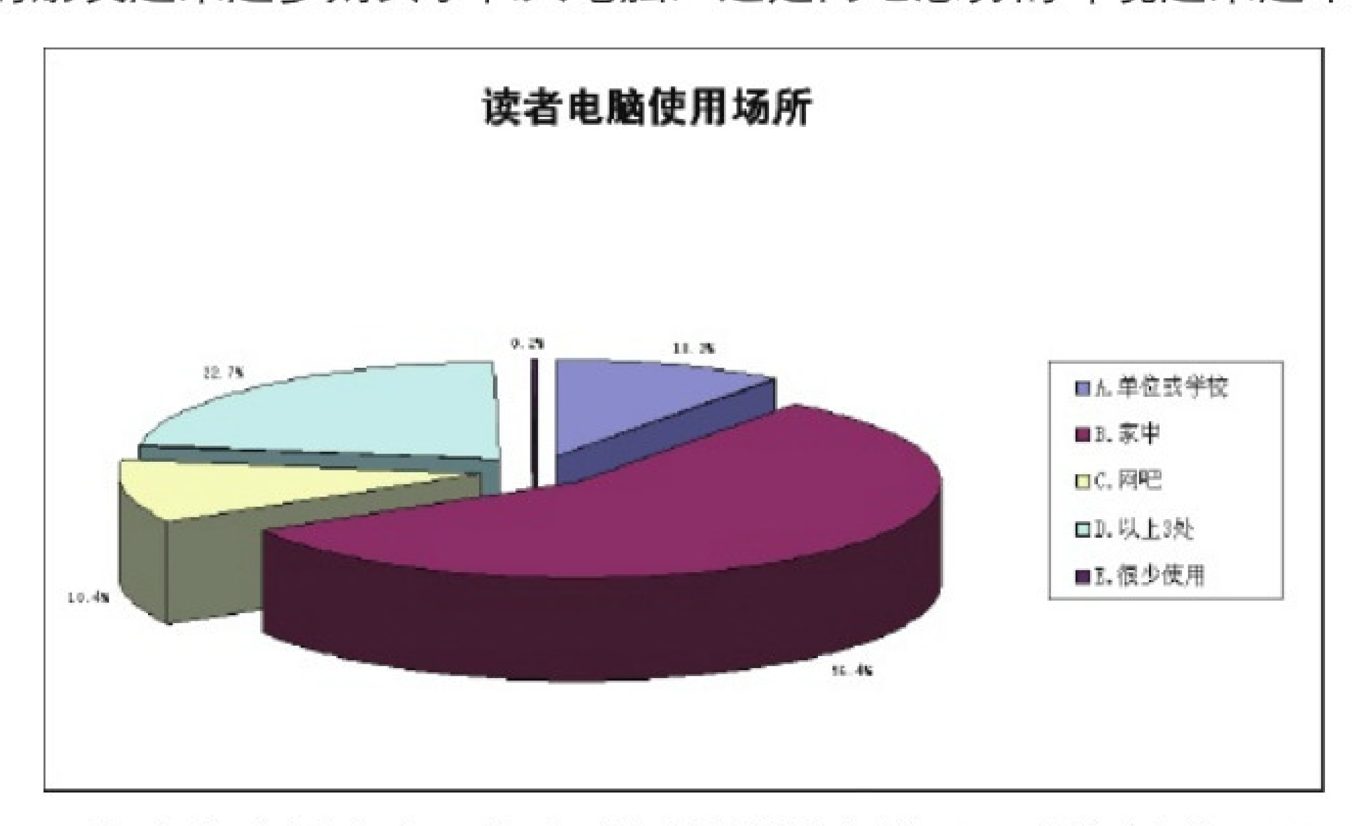


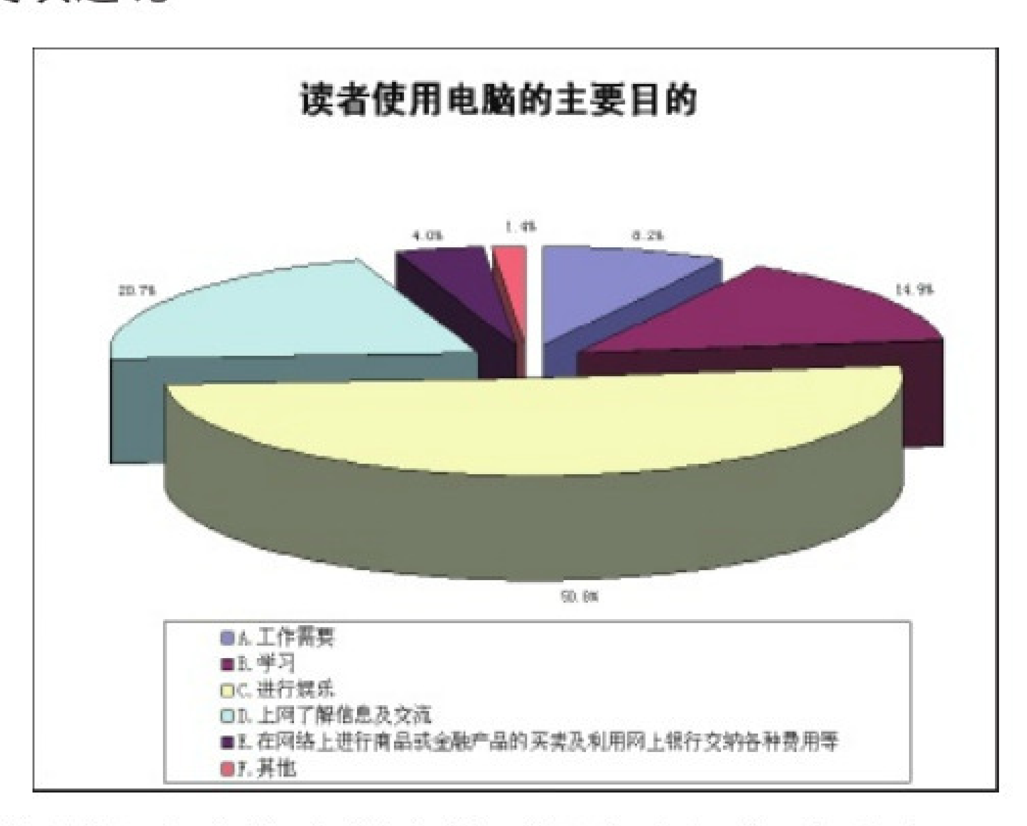


《大众软件》的读者都具有较高的教育程度，大专以上程度的读者居于一半以上，看来玩游戏并不一定会耽误学业啊。这次读者调查中我们发现初中朋友的比例有一定幅度提高，看来我们又有了更多的新朋友。

大家在电脑使用上的目的性十分明确，51%的人首选游戏，而其他目的也几乎占到一半。难怪大家长期以来一直对杂志一半游戏一半娱乐的办刊方针十分赞赏，看来我们确实是十分默契啊。

在电脑的使用地点上，在家使用的人群较之去年继续扩大，而网吧人群明显萎缩，幅度达到5%。究竟是我们周围的朋友越来越多购买了私人电脑，还是网吧恶劣的环境越来越不受欢迎呢？

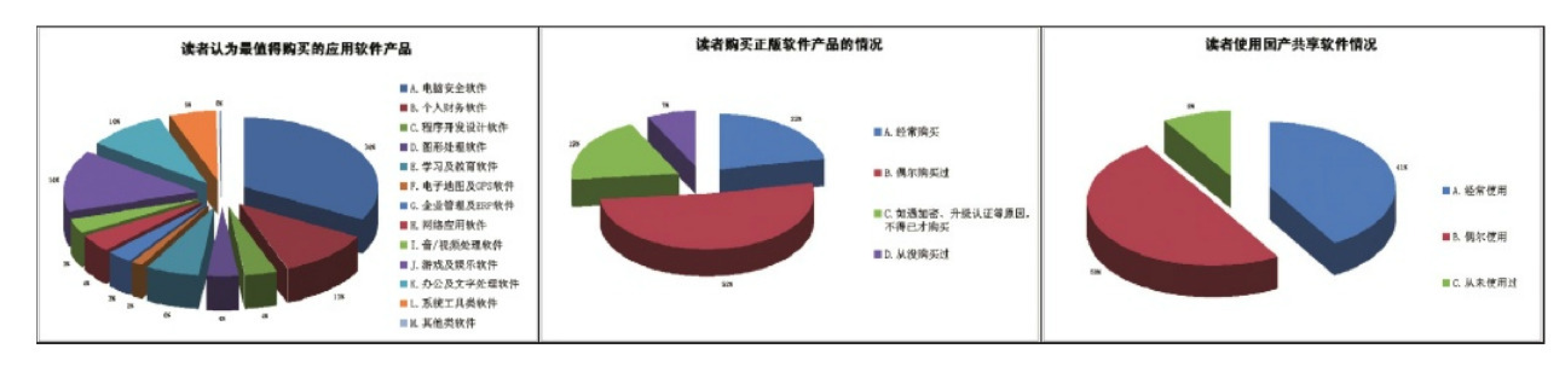




这次读者调查中，除去我国的港澳台地区，都有读者回函，特别是本次读者调查的时间和奥运部分重合了，但仍然有这么多朋友给我们写了回信，我们向大家表示衷心的感谢。其实不管各地读者所占的比例大小，我们都珍视每一位读者所在的地区。这里顺便透露一下，明年也许我们会到各地去和大家见面联欢。

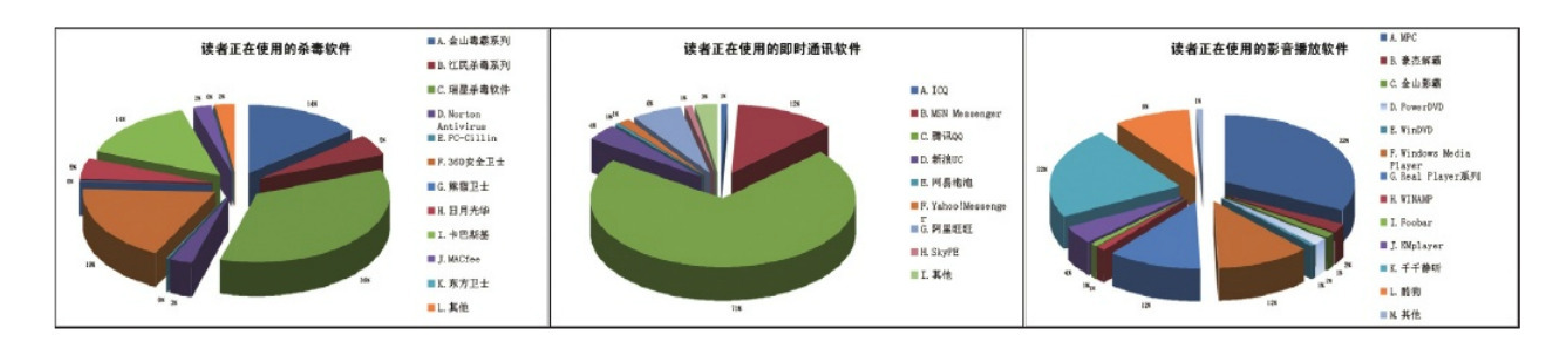
读者品牌调查

历年来，“读者评选”的这一部分都是最耐人寻味的，它反映的不仅仅是我们读者在电脑软件、硬件和网络中的消费习惯，也不仅仅是对某一款产品的喜爱程度，它还反映了现象背后所隐藏的许多行业发展现象，非常值得我们深思。



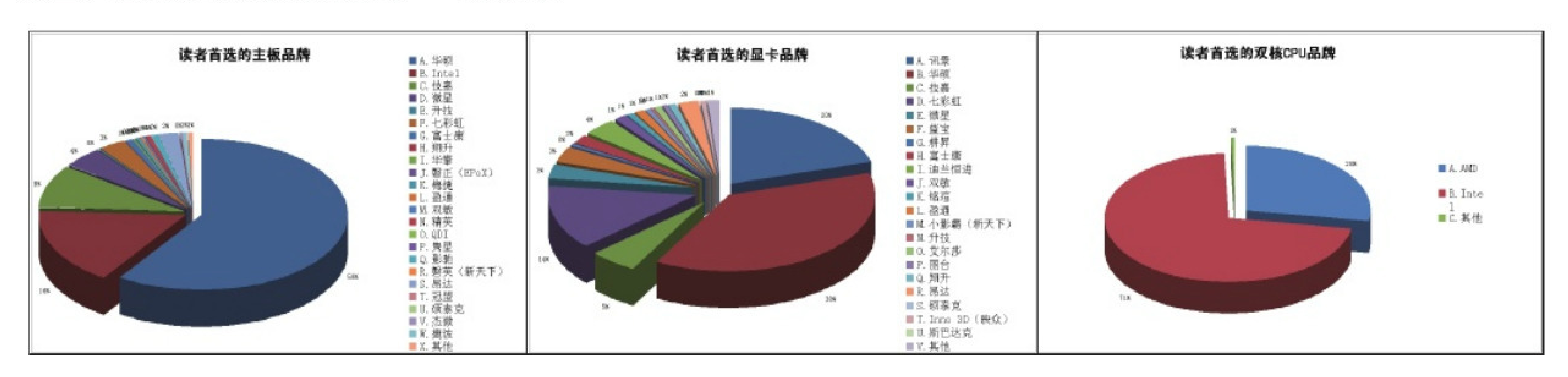
读者认为最值得购买的软件产品中，电脑安全软件仍占到34%的优势比例，这与安全类软件需要不断更新才能进一步保护电脑的特点有着很大关系，也从另一个角度说明，网络环境的“绿化”已是急需解决的问题。而游戏及娱乐软件则占到总比例的14%，而最出人意料的是，个人财务软件则以11%的比例位居第三。有52%的读者选择偶尔购买正版软件，随着经济水平的提高和消费观念的转变，购买正版软件的用户也越来越多。但也由于市场环境的原因，无法提供更丰富的售后服务也成为正版软件的销售瓶颈。

在调查中显示，只有9%的读者没有使用过国产共享软件，但只有30%的读者愿意付费成为国产共享软件的正式注册用户。

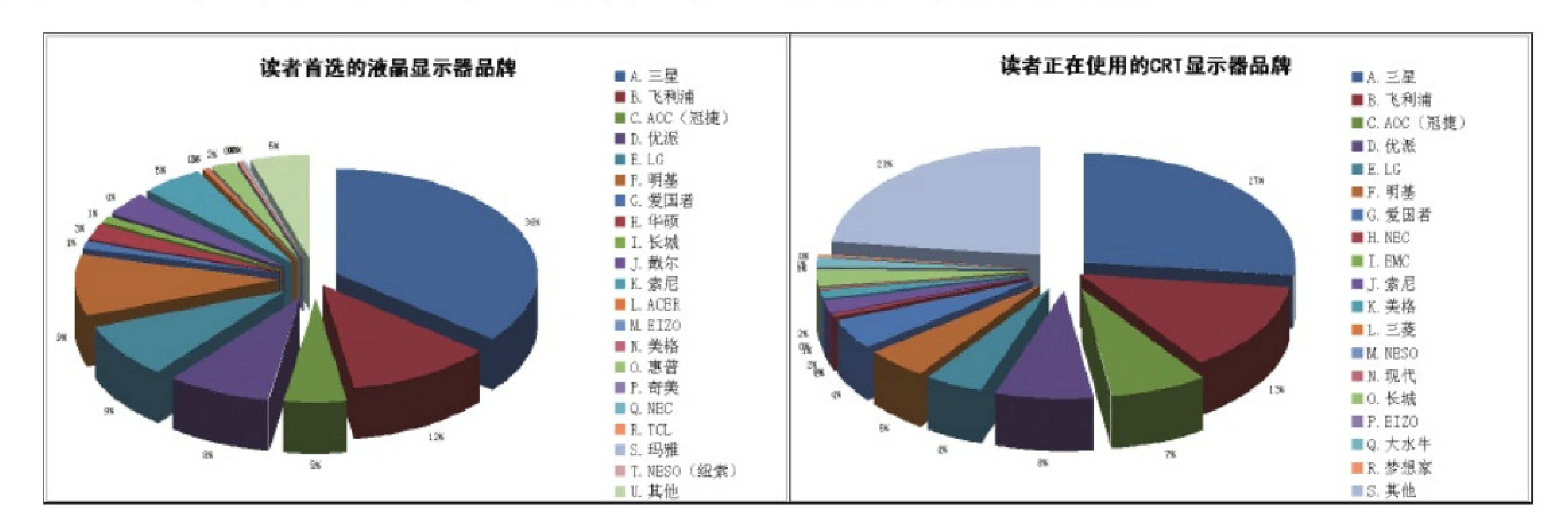


在对正在使用的通讯软件的选择上，腾讯QQ是毋庸置疑的赢家，它占有71%的比例，而作为排名第2的MSN Messenger只占到12%的用户群。虽然QQ过去被诟病为低龄用户群的选择，但无论从人性化、传输速度、个性化等诸多角度而言，其他同类软件都尚无法与之相比。

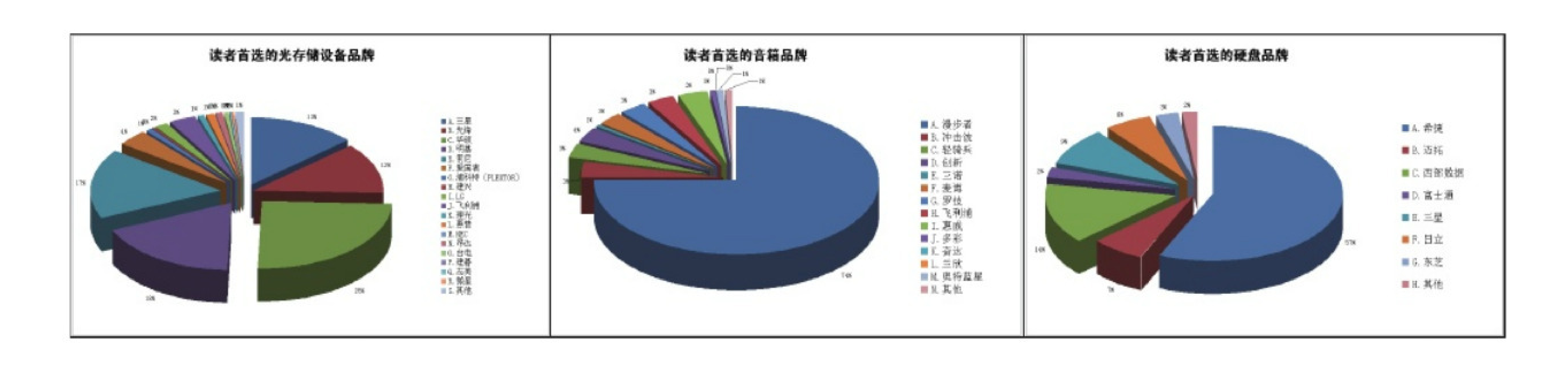
而在杀毒软件方面，在原有的三大杀毒软件厂商之中，江民杀毒系列的用户支持度在下降，只占到5%，瑞星则占到36%的比例，除去简便的操作界面，其免费一年版本的市场策略功不可没。尽管金山公司将主要精力都放在网络游戏上，他们的毒霸系列仍占到14%的比例。



在电脑硬件方面，Intel仍然是CPU方面的读者首选品牌——特别是对于双核CPU。同样，对于正在使用的显视芯片和首选的显示芯片中，NVIDIA品牌的投票率均超过半数。而在正在使用的内存品牌方面，老牌企业金士顿的读者投票率达50%。在显卡和主板的选择上，华硕的品牌产品则获得最大多数读者的信赖。



在目前仍旧使用CRT显示器的读者中，27%的人选择了三星显示器，这与三星品牌的价格与质量的平衡优势有关。而在正在使用的液晶显示器当中，明基和三星等品牌仍为用户首选。作为相对耐用的电脑配件，显示器的价格与品质的平衡是购买者相当重要的参照系。



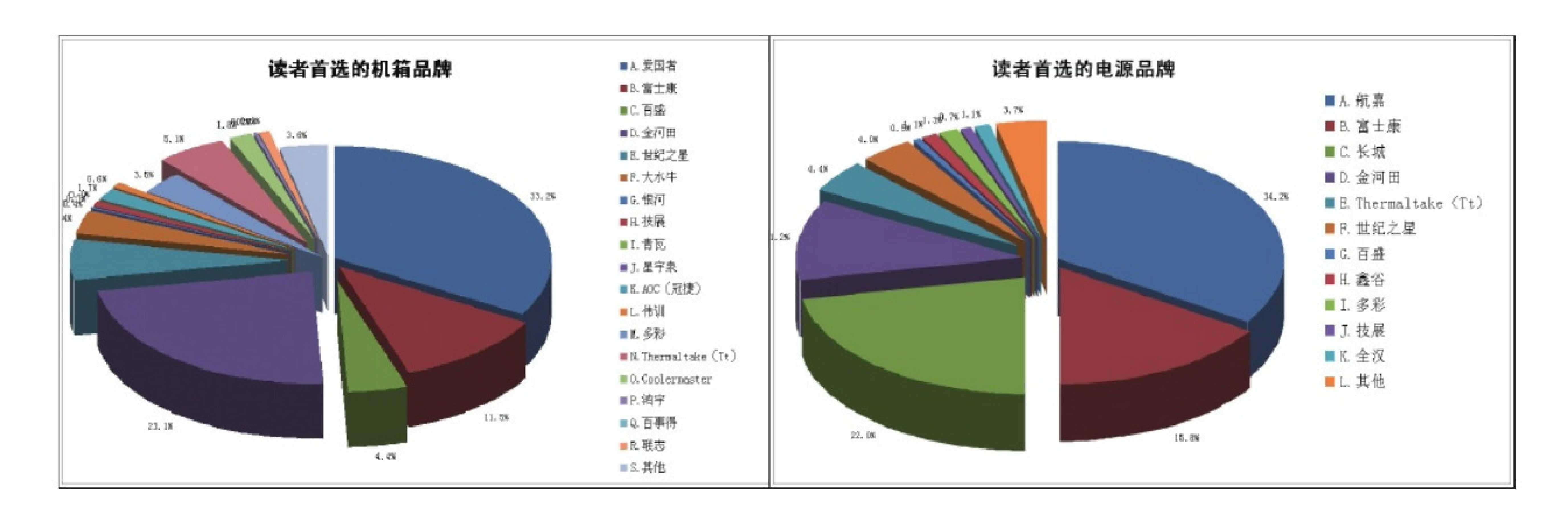
与显示器恰好相反，硬盘的职能是记录数据，它损坏带来的损失就不仅是金钱了。很多电脑用户都曾有过硬盘损坏的经历，而一次损坏带来的印象是非常深刻的，所以在这样的“敏感经验”下，希捷硬盘以它的质量获得了相当高的用户肯定率，超过半数的读者选择使用希捷品牌的硬盘。

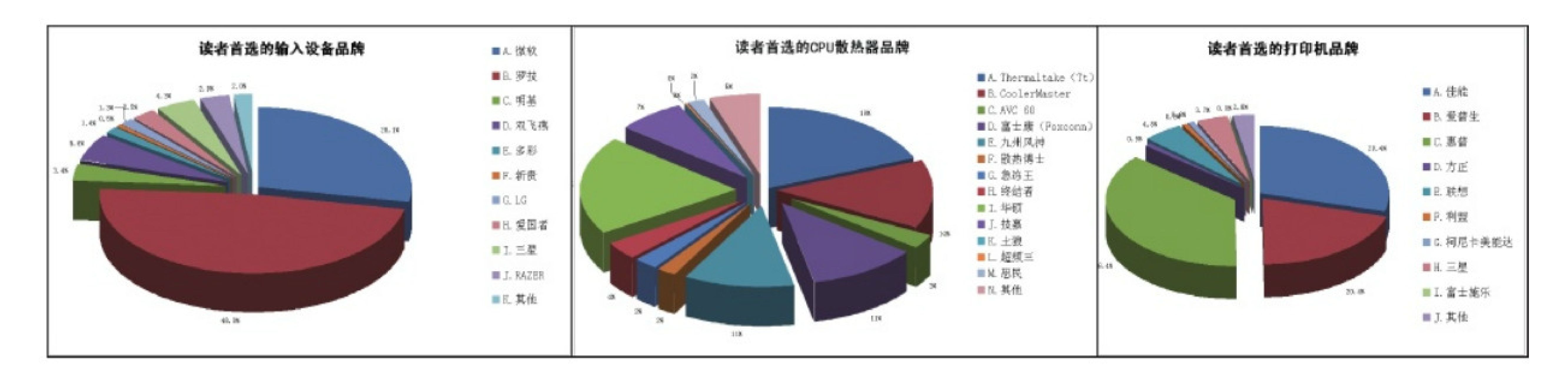
至于光存储品牌，选择宽泛得多，明基、华硕、三星、先锋等均有相对稳定的市场占有率。

在音箱品牌的调查中，漫步者的选票一家独大，占到45%，而位居第二位的冲击波只有8%的比例。作为读者未来首选的音箱品牌，漫步者的比例占到74%之多。

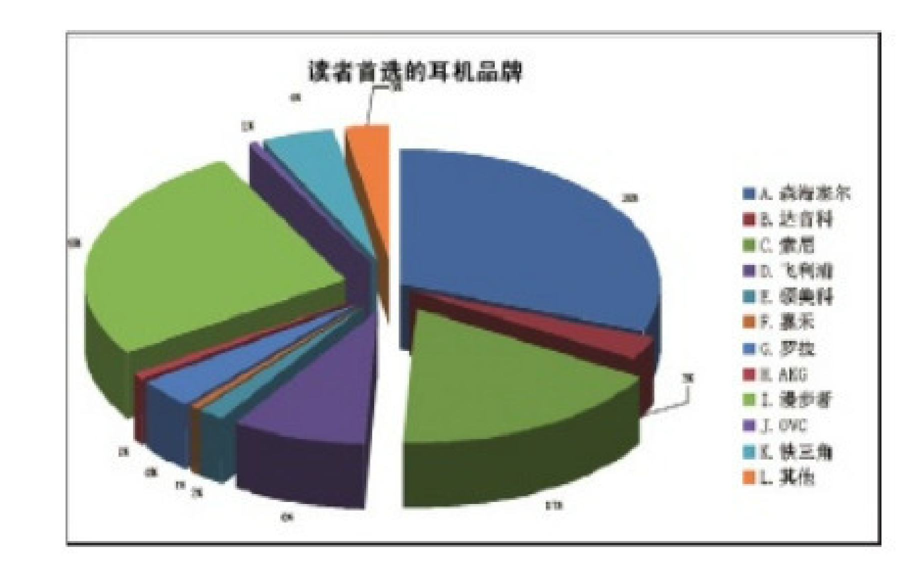
在输入设备的品牌选择中，罗技、微软与双飞燕三种品牌所占比例较高。受到电子竞技领域的影响，罗技成为电脑用户心目中的完美品牌，而双飞燕则是耐用、便宜的代名词。在机箱方面，爱国者、金河田、富士康均为读者所喜欢的品牌。

在电脑另一重要配件——电源方面，最受读者欢迎的电源品牌依次为：航嘉、长城、富士康、金河田。在打印机方面，读者首选品牌仍为惠普，佳能和爱普生名列其后。

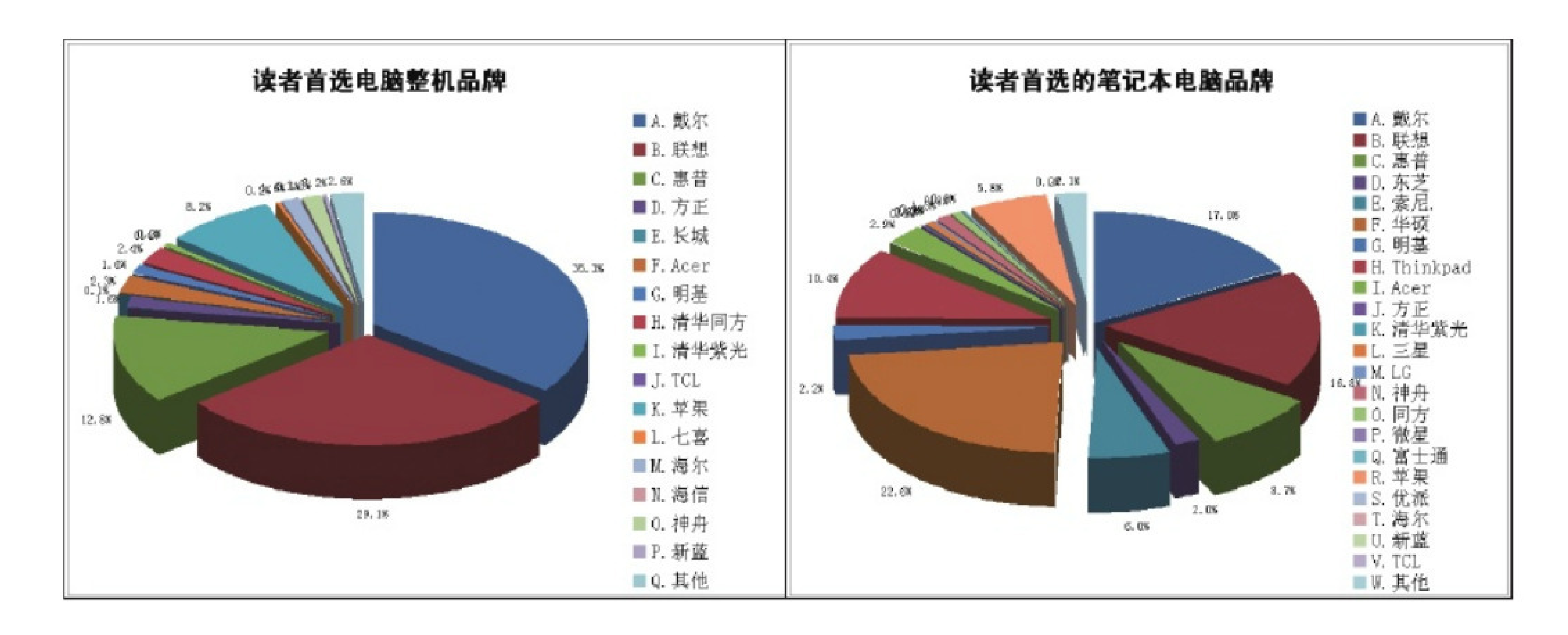




有39.3%的读者目前正在使用联想的电脑整机品牌，使用戴尔和惠普品牌的读者比例分别为10.9%和6.8%，而同为国产电脑整机品牌的方正名列第4位。但是在读者首选的品牌电脑主机的选择上，戴尔则成为读者首选，超过了联想，这说明国外品牌电脑的价格也决定着消费者的购买选择。

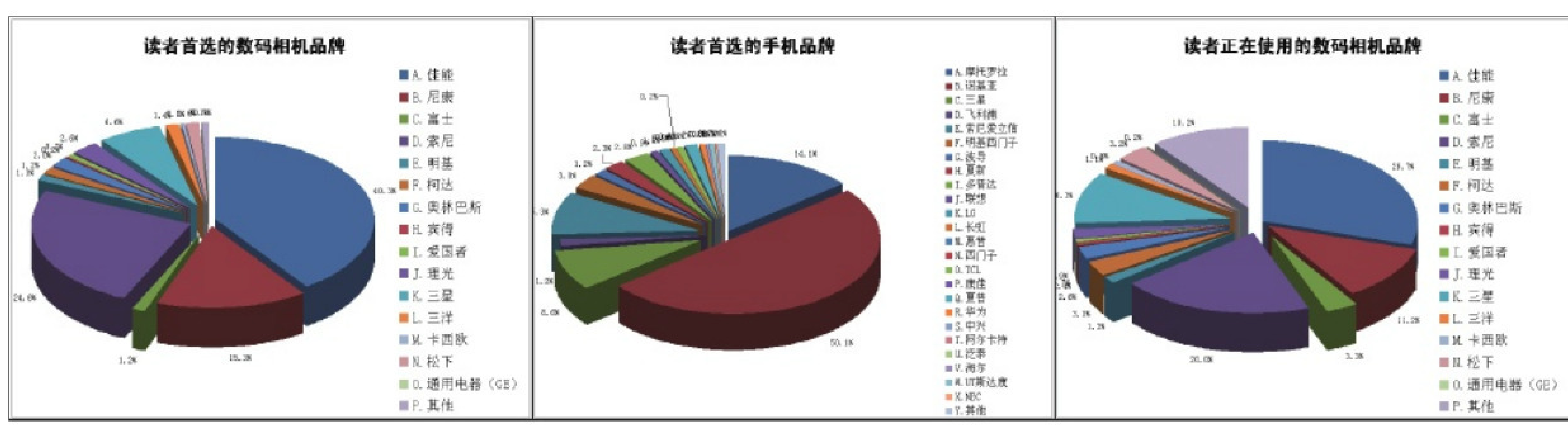


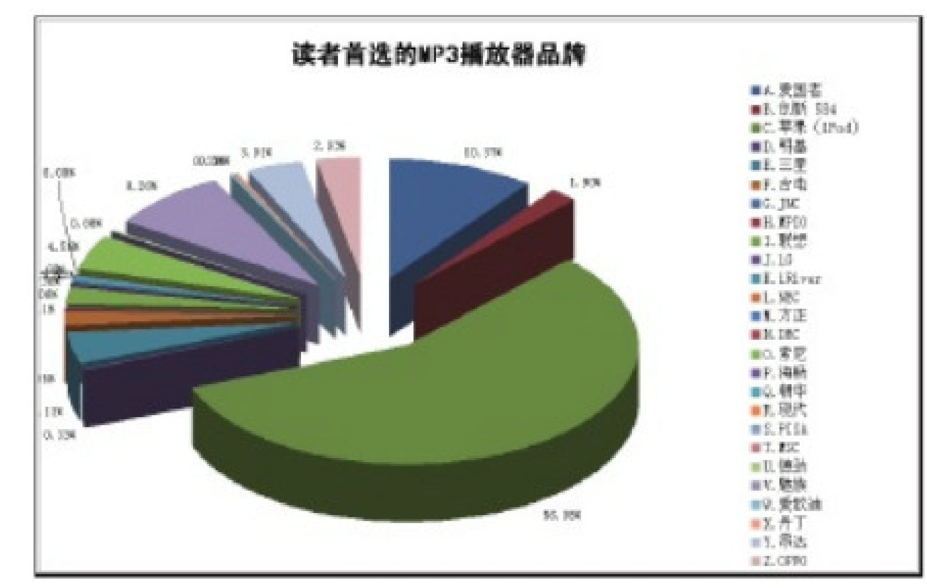
在笔记本方面，读者正在使用的笔记本电脑中，戴尔的比例占到23.3%，联想、戴尔和华硕排在其后。在笔记本的首选品牌中，华硕以22.6%的比例名列第一。



在读者正在使用的数码相机品牌中，佳能仍是最受读者欢迎的数码相机品牌，而索尼则以其时尚化的设计而名列第二位。尼康和三星的使用者几乎持平，这与品牌的定位有关。而在读者首选的数码相机品牌中，则是佳能、索尼、尼康三家独大。

在手机方面的选择中，也毫无悬念可言，诺基亚仍然占有绝对优势的市场份额，在读者首选品牌中，它占到50%的比例。

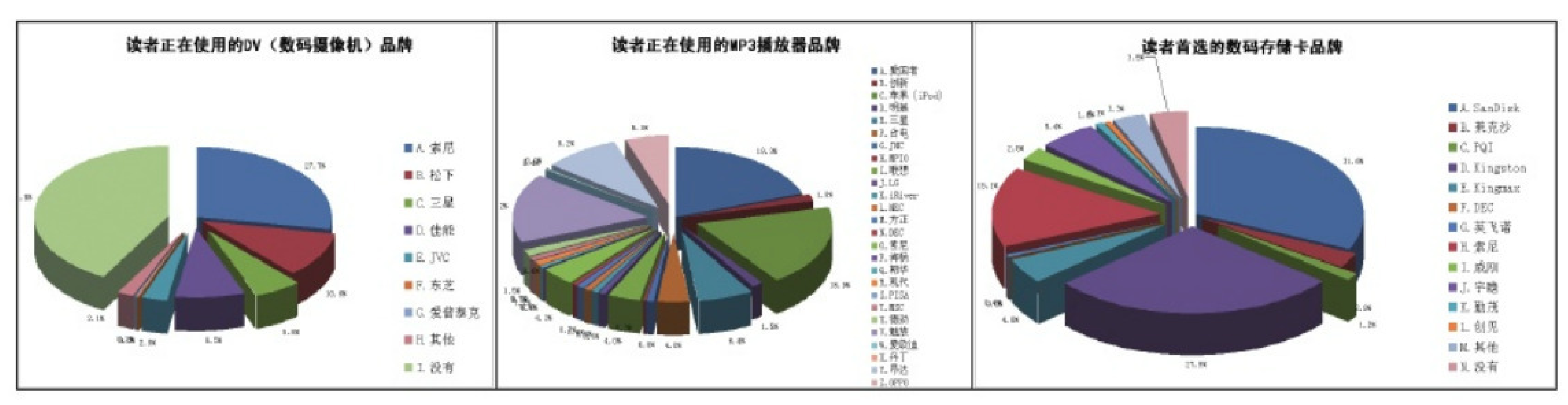




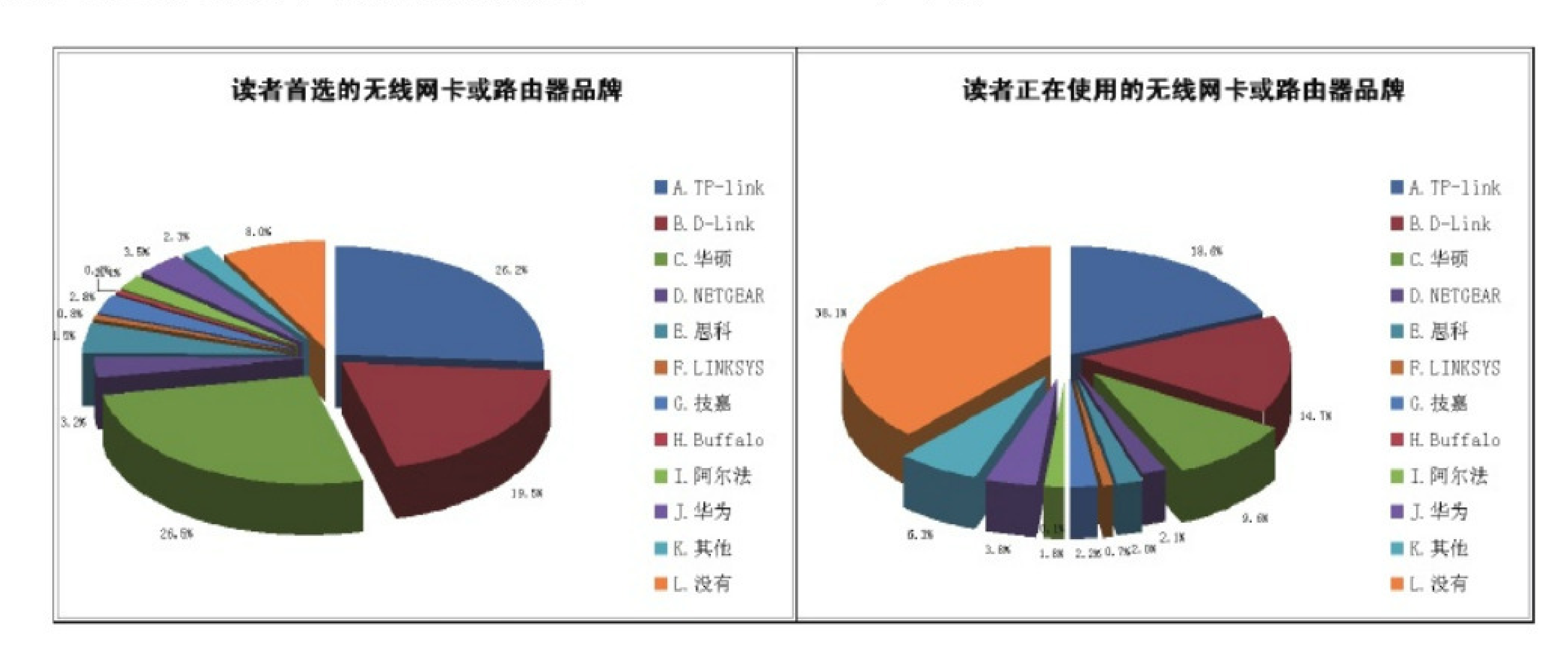
在MP3的用户选择中，爱国者的选择最多，苹果iPod和昂达、魅族也都受到用户的青睐。但在首选品牌中，苹果则获得56.98%的比例。

41.8%的读者没有购买数码摄像机，而有将近三成的读者目前使用的是索尼数码摄像机。

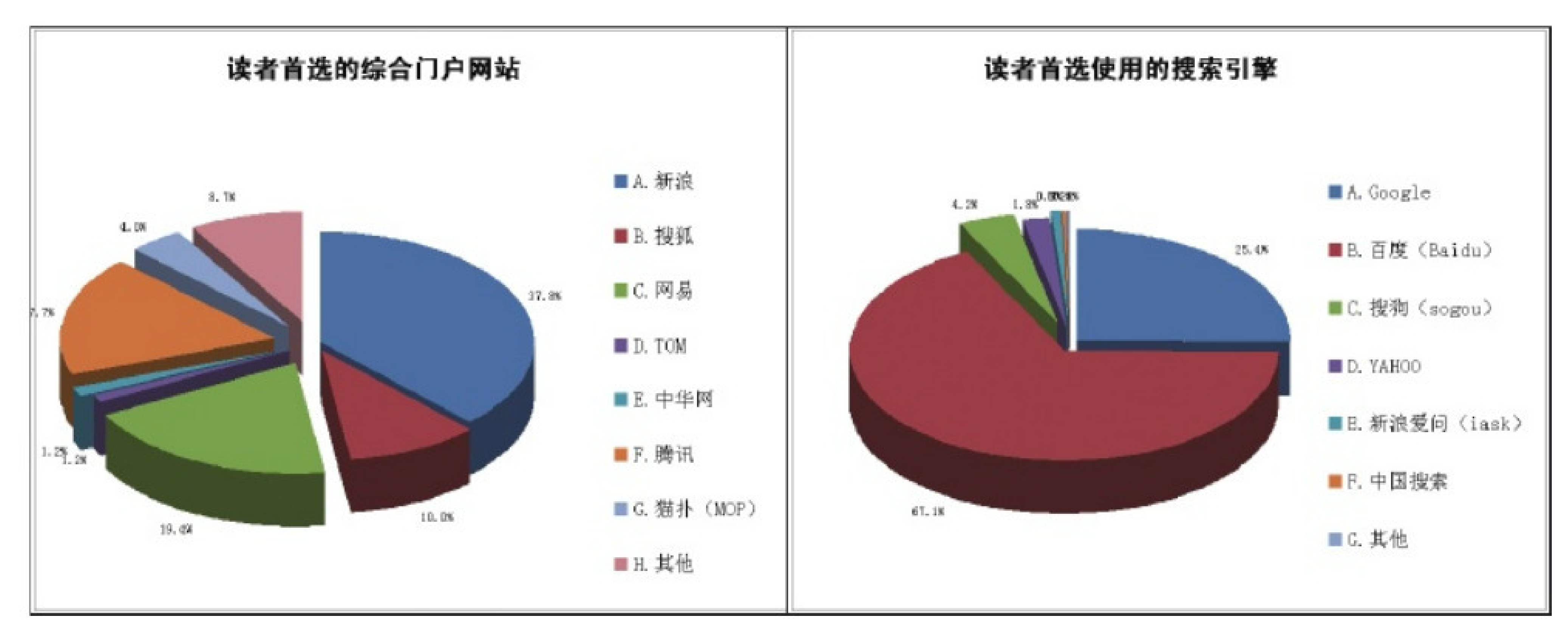
在读者所信赖的数码存储卡品牌中，金士顿和SanDisk所占比例最高。从调查中可看出品牌产品的巨大影响力。



最受读者欢迎的无线网卡或路由器品牌是TP-LINK、D-LINK和华硕。



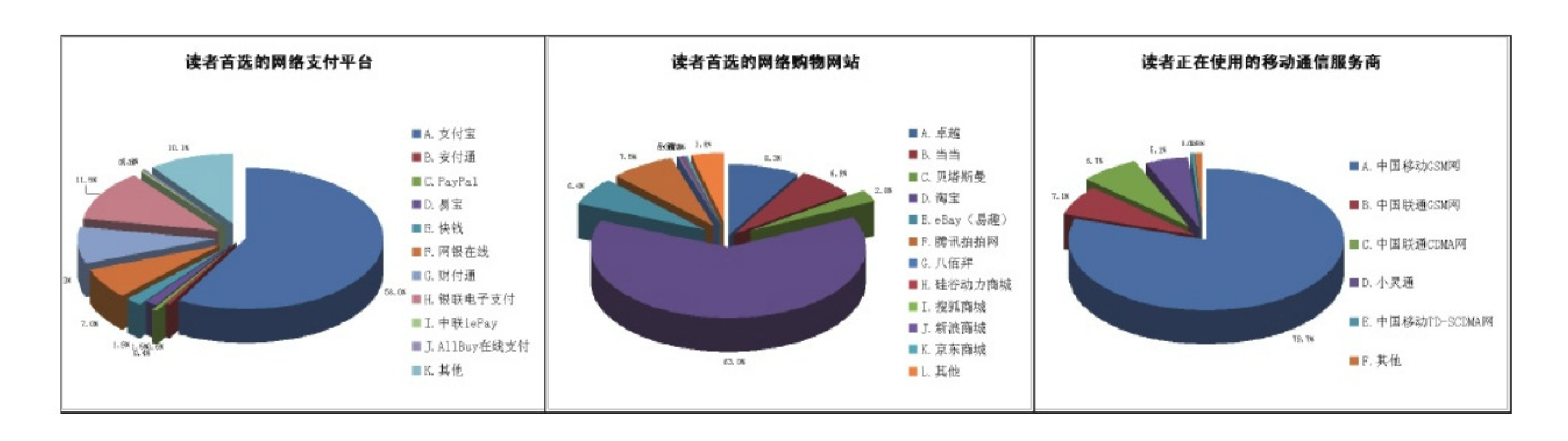
在读者首选的综合门户网站方面，新浪仍占居榜首，位居亚军的是网易，而腾讯则依靠QQ的优势超越了搜狐，名列第三。而在搜索引擎方面，百度以中国企业的优势而获得了67.1%的比例，谷歌只占到25.4%，只有4.2%的读者首选搜狗。



在网络购物网站的读者首选中，淘宝所占比例达到63%。卓越的比例为8.3%，腾讯拍拍则以7.5%的比例超过易趣（6.4%）。

受淘宝影响，支付宝以58%的比例成为读者首选的网络支付平台，银联电子支付则以11.5%位居第二。

有79.7%的读者目前仍选择中国移动的GSM网作为目前正在使用的移动通信服务商。

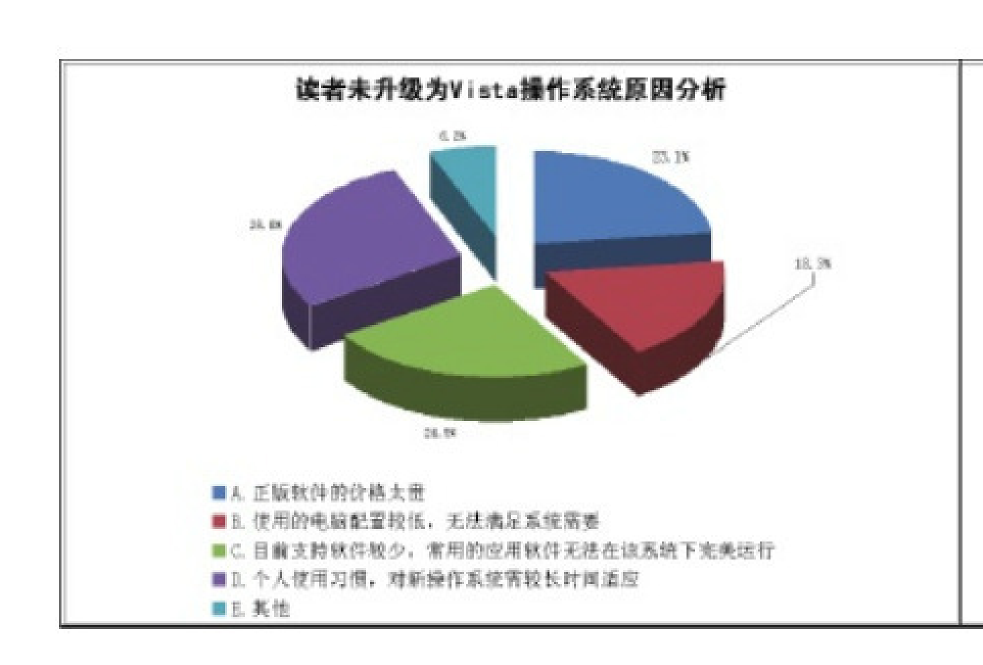


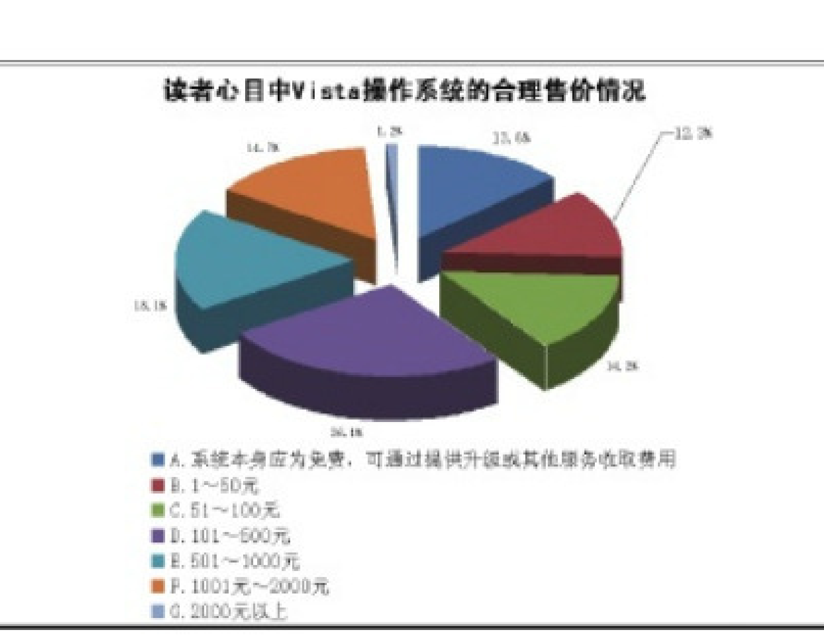
读者消费调查

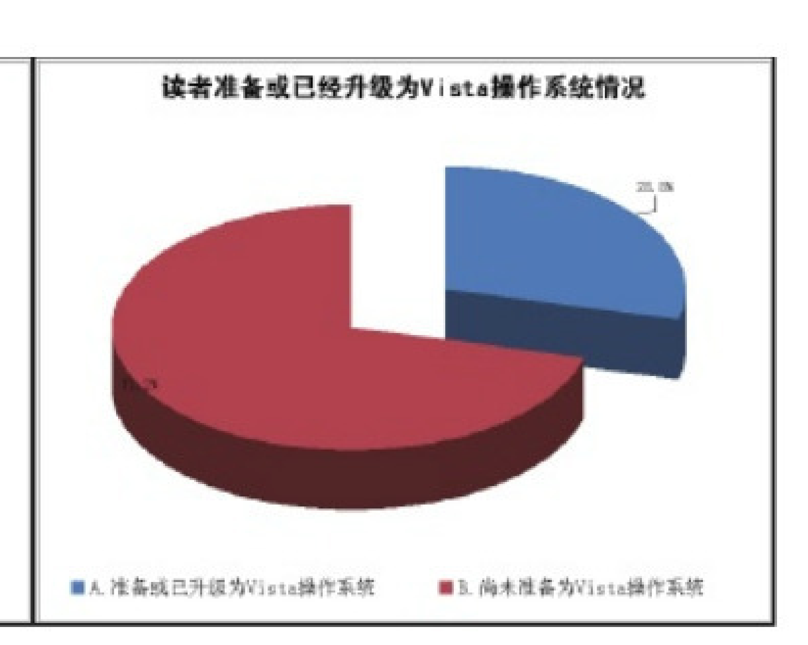
在该部分的调查中，我们重点调查了《大众软件》读者在软件类、数码类及网络方面的消费水平。同往年相比，读者的购买力明显提高，多数读者拥有手机、数码相机、MP3、掌上游戏机等数码类消费产品，并准备在未来半年——1年内进行升级。另一个明显的感受是，互联网正在进一步改变着我们的生活，通过网络进行娱乐、阅读信息、购物或者订阅旅店机票都从一种时髦的个体方式成为被越来越多的人所接受的群体方式。

Vista困局？

微软历经5年时间开发的Vista操作系统，推出后并未获得多数消费者的认可，在其他媒体纷纷以“困局”这样的标题对其进行报道的同时，世界三大PC厂商力挺XP系统的行为对微软来说多少显得有些尴尬，而代表大多数消费者的大软读者在该项调查中选择了不升级为Vista系统。当然，包括应用软件的兼容性、驱动程序的可得性、系统性能的可靠性以及售价是否高昂等都是用户考虑的重要因素，尽管从财务角度来说，Vista已经为微软产生了数十亿美元的现金流，然而用户对该系统的感知度并不高，这是微软Vista面临的最大困局。大众软件读者中，认为该系统标准商务版售价应为100～500元的读者占到了多数。

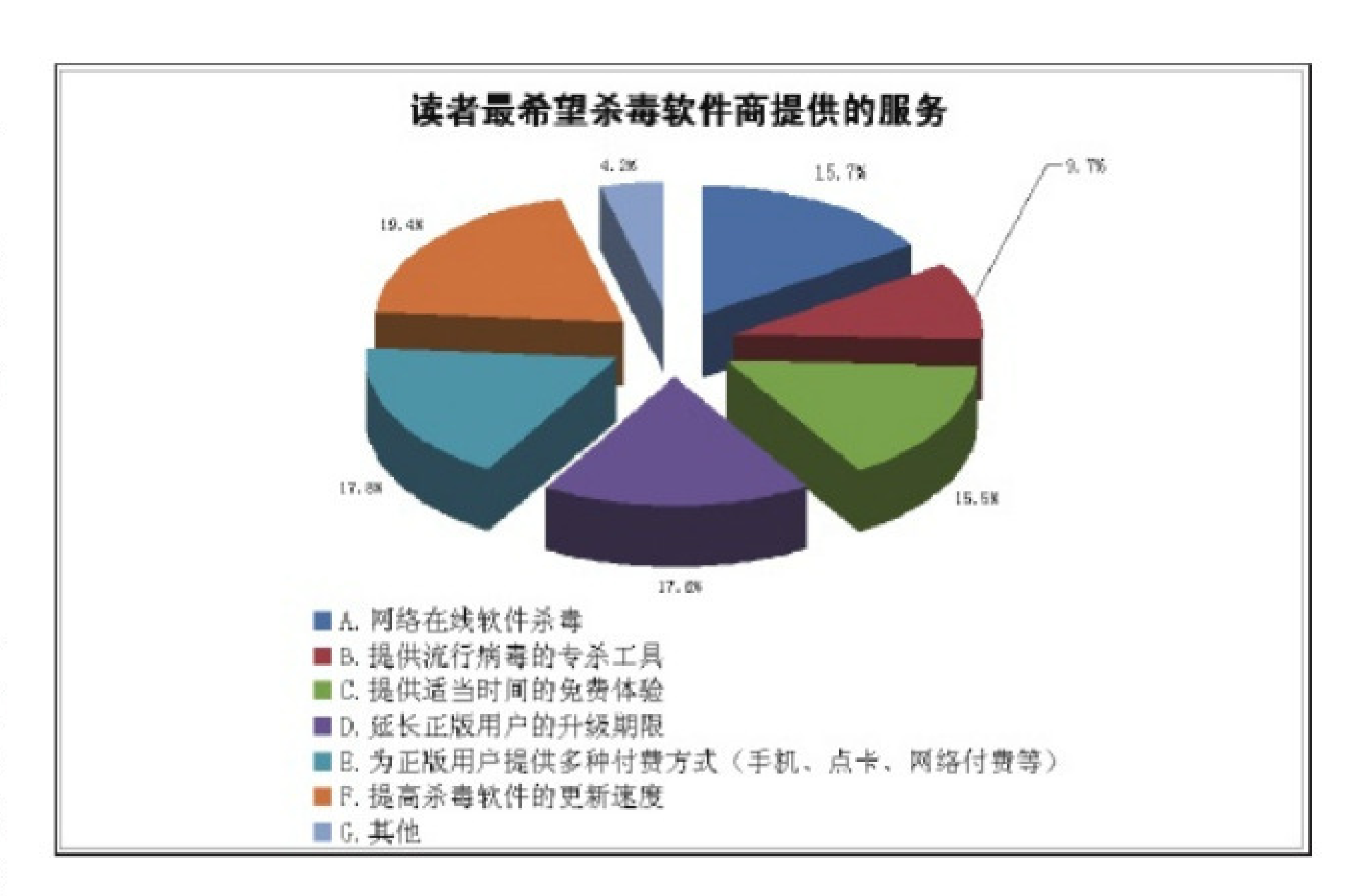






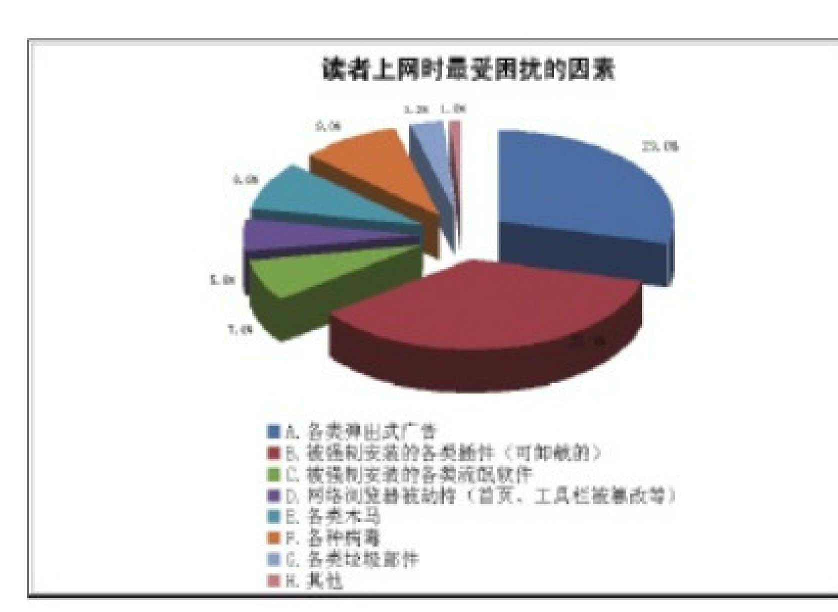
杀毒软件的核心竞争力

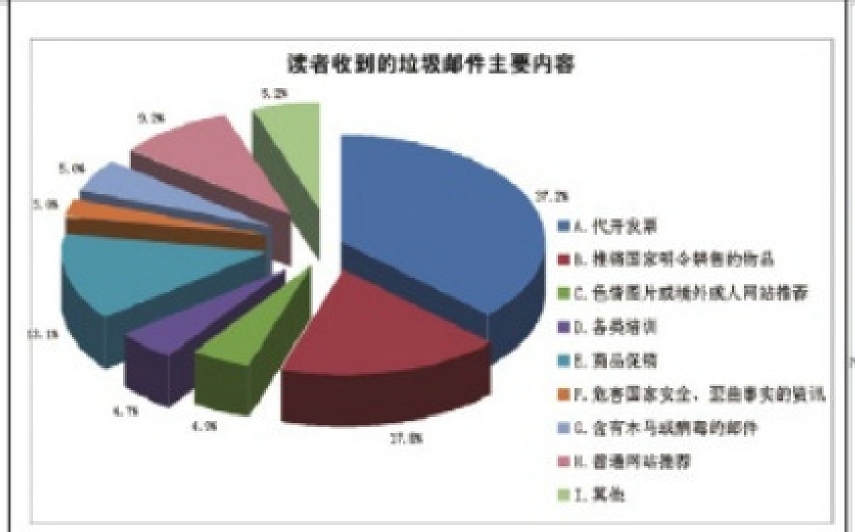
杀毒软件市场的激烈竞争可谓是2008年消费类软件的一大热点，在该项调查中提高杀毒软件的更新速度、为正版用户提供多种付费方式（手机、点卡、网络付费等）、延长正版用户的升级期限是读者最希望杀毒软件商提供的服务，且以上三项的比例比较接近，说明提高杀毒软件竞争力的重要元素就是技术和服务。

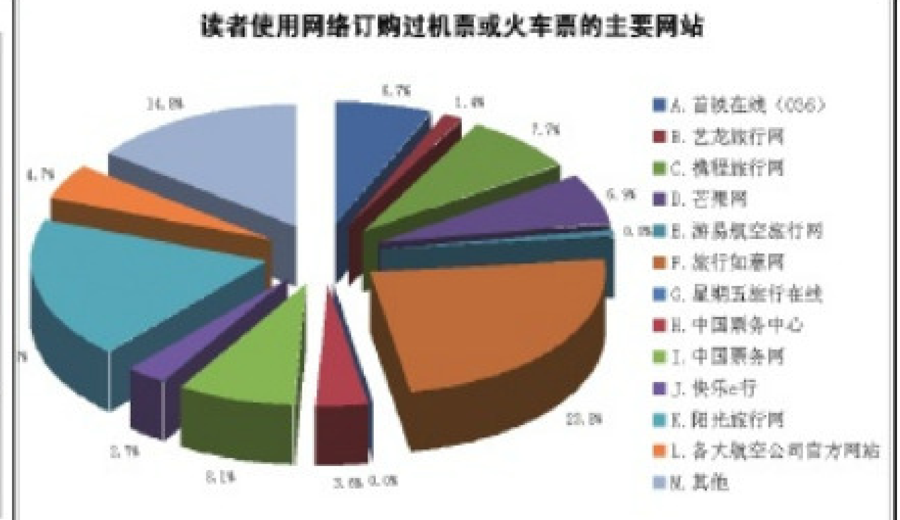


互联网困惑

同手机用户遭遇的垃圾短信困惑一样，作为每一个文明守法的互联网民，都会或多或少遭遇到各类的互联网“信息干扰”。在我们的调查中，读者认为上网过程中，最受干扰的因素包括被强制安装的各类插件（35.9%）、各类弹出式广告（29%），依此数据来看，互联网的环境同样需要相关管理部门出台监管措施。

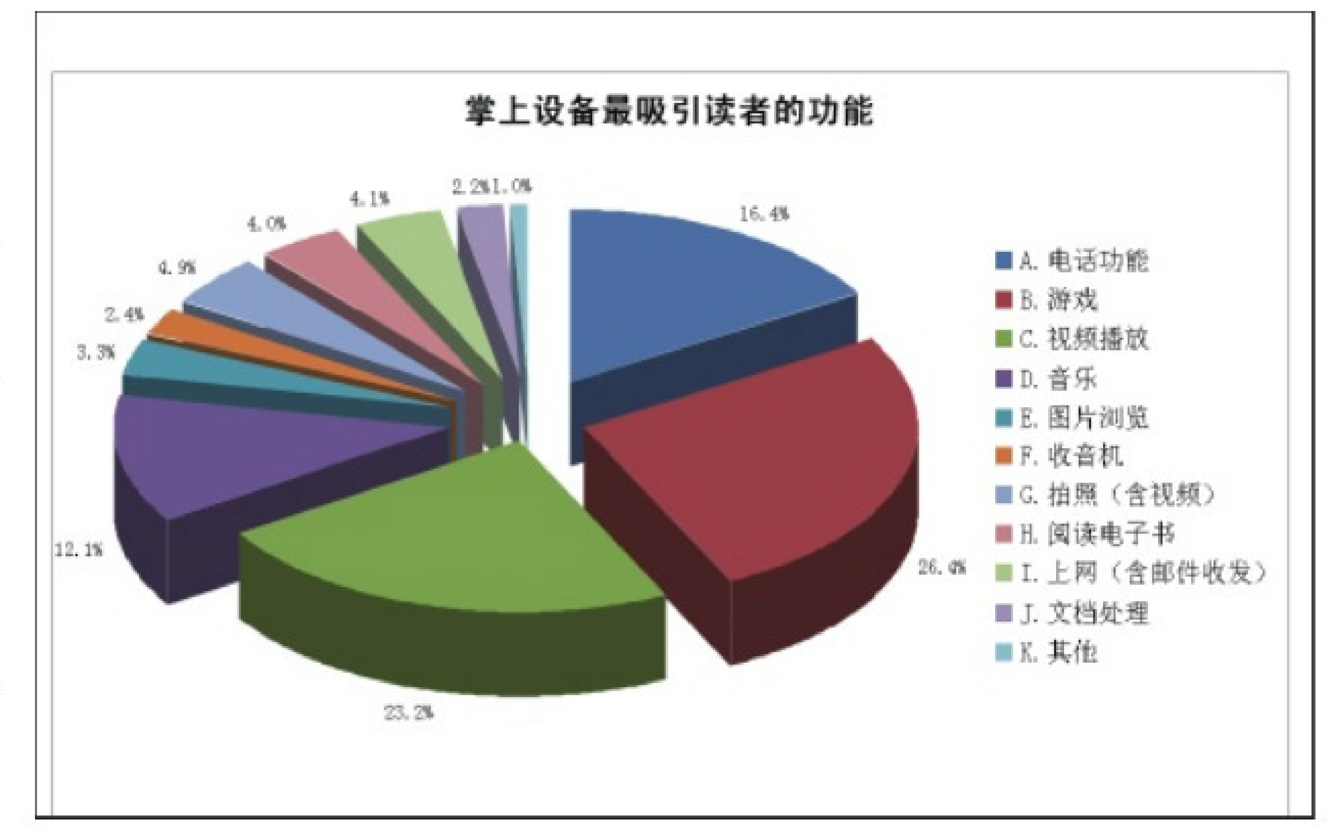






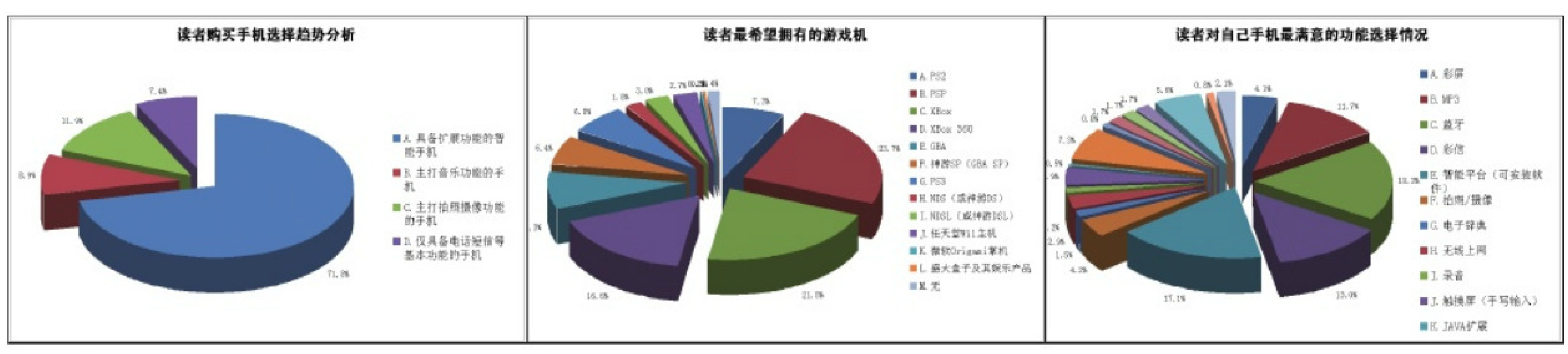
掌上数码设备依然受到追捧

在历年的调查中，以手机、MP3、掌上游戏机为代表掌上数码设备一直受到《大众软件》读者的关注和追捧，在未来半年内，读者有意升级或购买的数码设备依次为手机、数码相机、MP4播放器、闪盘及移动硬盘。而目前读者拥有最多的数码设备，依然是MP3播放器。值得注意的是，在掌上数码设备最吸引人的功能调查中，游戏功能（26.4%）、视频播放功能（23.2%）、电话功能（16.4%）遥遥领先于其他选项，这与近年来手机、掌上游戏机的发展、融合趋势也是一致的。



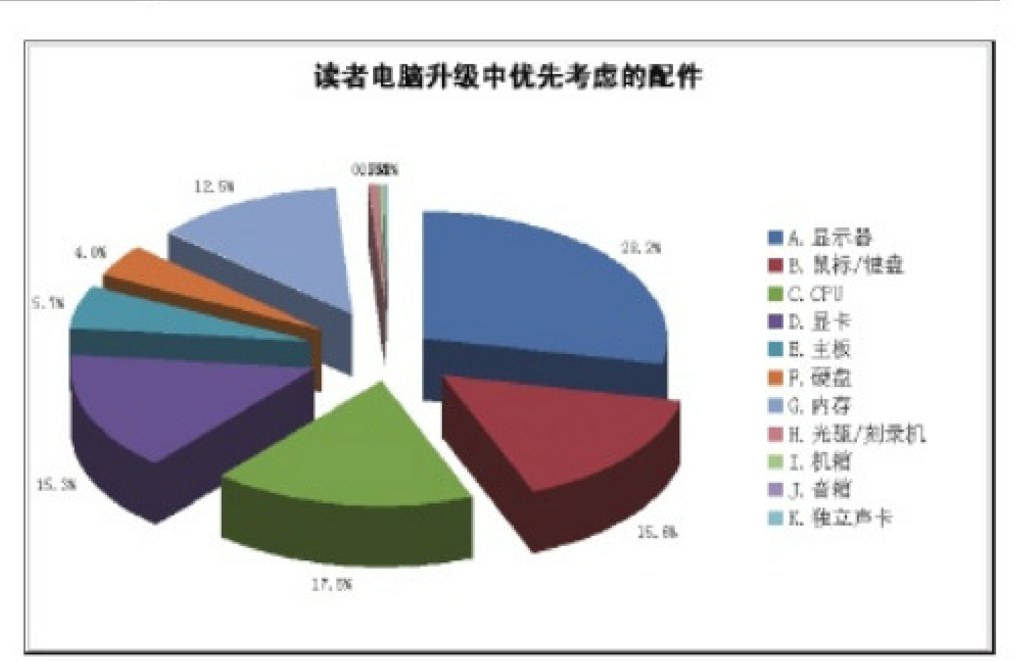
智能手机成为首选

作为使用频率最高的数码设备手机而言，随着技术的进步，消费者在进行选择时，首要考虑的因素也有了明显的变化，对于1～6个月内即更新手机的多数大软读者来说，具备扩展功能的智能手机成为《大众软件》读者的首要选择（71.8%），可见，在绝大多数手机已经具备拍照摄像、音乐播放功能的基础上，具备更广泛的扩充功能、可与电脑操作系统互联、可自由安装第三方应用软件的手机将成为主流。



电脑升级首选显示器

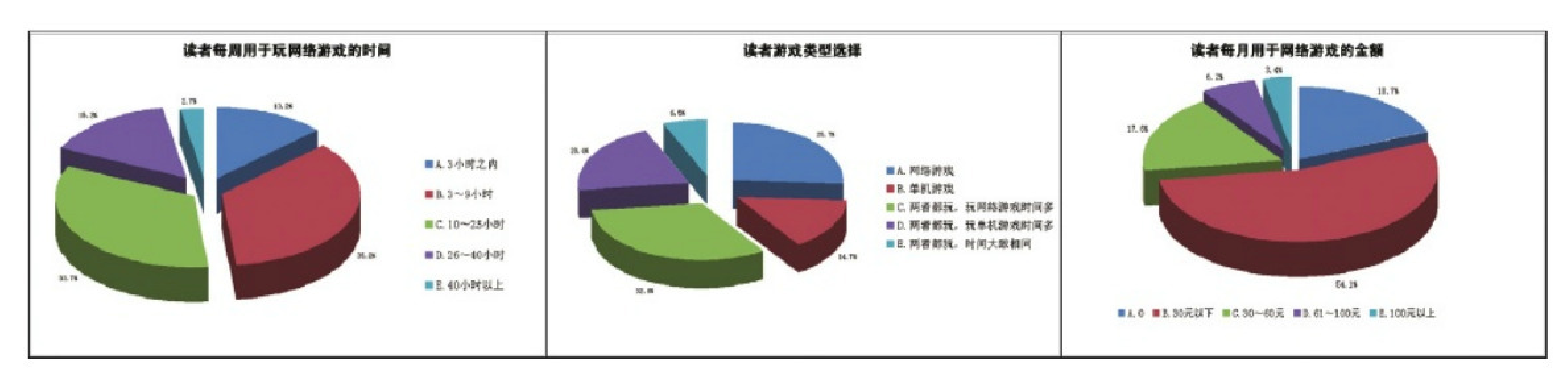
同2007年电脑升级首选显卡相比，今年，《大众软件》读者在升级电脑时，首选的是显示器（其他依次为CPU、显卡），我们认为这与目前全球液晶面板价格降低，高清电影及游戏对16：10宽屏的支持不无关系，良好的性价比决定了液晶已经全面取代传统CRT。目前在购买液晶显示器时，多数读者选择16：10宽屏（42.3%）及19英寸液晶显示器（56.9%）。



游戏部分读者调查及评选

2008年对于国内的游戏产业而言，是波澜不惊、相对平静的一年，几大网络游戏运营商依旧占据着多数的市场份额。几款知名的网络游戏继续呈现出活力，为运营商带来丰厚的利润。在本次调查中，作为整个产业中最终消费者的大软读者，多数依旧保持着单机网络游戏均玩，玩网络游戏时间更多（32.6%）的习惯，对于在近年来成为主流的“免费”（道具收费）游戏而言，大软多数读者（56.6%）认为比收费游戏花费少，有67.5%的读者认为在游戏中可以做到不花钱。可见“免费”游戏的模式既迎合了最终普通消费者，也为“高端”用户（即消费能力较高的用户）提供了便捷的游戏方式，因此成为目前业界的主流自然也在意料之中。在该部分的调查中，我们注意到，同往年调查相比，一款网络游戏对于玩家的黏着度有所下降，多数玩家在游戏中花费的平均时长为1～3个月的时间（32.1%），这也反映目前网络游戏可供选择的产品非常多，加之“免费”游戏大行其道，游戏玩家在选择上非常主动。而在游戏的同时，玩家对游戏运营商提供公平有序游戏环境的要求也更为迫切（26.8%）。

依旧同网络游戏形成鲜明对比的是单机游戏市场的平淡，52.2%读者认为目前单机游戏产品的价格过高，对于单机游戏产品的版权保护方面，调查结果则比较接近，认为是否可接受通过下载付费方式提供单机游戏服务的玩家赞同和反对的比例基本接近，认为光盘加密、网络注册等方式对单机游戏产品版权保护不起作用的玩家比例为54.1%，略高于持认同意见的玩家。可见，单机游戏的版权保护仍然是长期需要关注的问题。



经过了多年的积累和发展，国产游戏制作业曾一度为国内玩家高度关注，无数热衷于游戏制作的青年投入该行业，为了理想而付诸热情和努力。客观说，目前国产游戏的制作水平同国外依然存在差距，在本次调查中，多数读者对国产游戏有信心，但有些担忧（43.3%），同往年同样的调查相比，信心指数明显下降，可见在世界范围内，国产游戏能否跟上游戏制作水平前进的脚步，仍然显得任重而道远。缺乏创意（20.5%）、美术表现力不足（18.6%）、3D技术水平低（13.6%）是读者认为国内同国外知名游戏制作公司相比的主要差距。

2008年游戏中国“水晶奖”获奖名单

最佳单机游戏代理商：中视网元

作为国内最大的单机游戏代理商，中视网元不仅在略显平淡的国内单机游戏市场上存活下来，并且用稳健的运营策略，发行了一批健康、有水准的国内外单机游戏大作，丰富了国内游戏玩家的视野，同时组建单机游戏网站联盟，为单机游戏市场的发展打下基础。



最佳网络游戏运营商：盛大网络



作为国内规模最大的网络游戏运营商，盛大网络一直坚持它独特的运营理念，在成为国内首批实现分区运营的运营商之后，通过并购、合作与新代理协议扩充自己的产品线。今天的盛大网络不够张扬，却依然是国内最稳健最具实力的网络游戏运营商之一。

最佳网络游戏：魔兽世界

《魔兽世界》的魅力并不是表现在如何经营网游商城、如何最大限度攫取玩家的金钱上。《魔兽世界》代表了暴雪的一种开发理念，一种商业化与理想化适度结合的游戏开发模式。《魔兽世界》广受欢迎不是偶然的，它一直在为国内过度商业化的网游市场做出另一种榜样。



最佳原创网络游戏：天龙八部



搜狐游戏的《天龙八部》是过去一年中最令人吃惊的国产网游之一，稳定增长的在线人数为如今的国产免费MMORPG树立了一个成功的样板。今天，不仅有更多的游戏厂商希望复制《天龙八部》成功的奇迹，搜狐游戏也正沿着成功的足迹创造新的网游奇迹。

最佳网页游戏：猫游记

2008年，国产网页游戏在国内网游领域迅速崛起，声势十分浩大，但其中真正游戏好玩、运营出色的可谓凤毛麟角。猫扑网运营的《猫游记》是在国内最早推出的网页游戏之一，在过去一年里，它不仅保持着旺盛的生命力，也为网页游戏同行们起到很好的示范作用。



最佳健康网络游戏：口袋西游



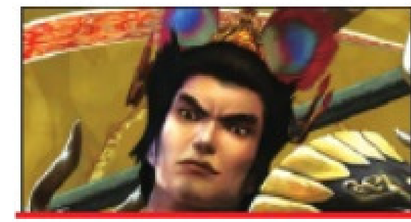
绿色、健康网络游戏的概念已在当今网络游戏领域深入人心，但制作一款内容健康、运营一款环境健康的网络游戏，需要开发和运营商付出极大的努力。《口袋西游》从制作理念到运营环境上都以健康和绿色为中心，尊重防沉迷系统，力图为玩家营造更好的游戏氛围。

最佳网络游戏技术：（空缺）

网游领域曾是技术比拼的舞台，技术与创意的完美结合才能诞生更有吸引力的游戏。但纵观一年来的网游市场，技术实力的增长已在游戏内容同质化的浪潮中退居二线，这是网络游戏开发商综合实力提高的见证，也是技术创新停滞不前的反映。据此，我们谨慎地决定空出这一奖项，以待来年。



最具创新网络游戏：赤壁



《赤壁》不是第一款与同名电影结缘的网络游戏，但《赤壁》不是一款匆忙追赶电影档期的网络游戏，它具有自己的“世界观”和丰富的玩法功能，并在电影上映前就能正式运营。与电影实现共赢，《赤壁》诠释了这种独特合作模式如何更好地为自身的网游服务。

年度风云人物：池宇峰

在过去一年里，作为国内发展最迅速的网络游戏运营商之一，完美时空不仅完成了海外上市这一企业发展中的标志性事件，并且开始向海外市场以及中国台湾省等地区输出国产网络游戏。作为完美时空的当家人，池宇峰是如今公司业绩的缔造者，也是企业发展的最佳见证人。



最受欢迎的游戏硬件品牌：华硕



在主板制造、笔记本电脑等领域内树立良好用户口碑的硬件厂商华硕，近年来在游戏行业内的大手笔宣传投入受到各方的关注。在2008年，华硕除了举办WGT电子竞技大赛之外，还针对性地推出多款游戏笔记本电脑、显卡等，以其自身良好的产品及服务推动了电子娱乐产业的发展，也印证着华硕的企业精神“藉由提供不断创新的IT解决方案，激励华硕的使用者发挥最大潜能”。

最具公众形象的网络游戏运营商：金山多益

作为一家前网易开发人员创立、接受金山软件部分投资的新晋网络游戏运营商，金山多益凭借自己的努力使《梦想世界》稳步走向成功。金山多益的发展路线，向我们展示了中小型网游企业的成功之路，同时尤为重要的是，也在公众中留下了稳健、健康的企业形象。



2008年游戏中国“百合奖”获奖名单

最受欢迎的单机游戏代理商：寰宇之星



作为国产单机游戏的老牌代理商，特别是作为一段时间以来国产RPG的主要代理商，寰宇之星凭借其代理的众多知名游戏在单机玩家中塑造了良好的形象。我们期待寰宇之星在严酷的单机游戏市场中开拓前进，为国内玩家带来更多有水准的国产单机游戏大作。

最受欢迎的网络游戏运营商：第九城市



第九城市一直以《魔兽世界》运营商的形象出现在中国网络游戏市场上，《魔兽世界》的成功标志着九城的成功。《魔兽世界》运营团队以成熟的市场操作、高质量的游戏汉化水平为引进版网络游戏塑造了极高的运营标准。

最受期待的网络游戏：仙剑Online



自从《仙剑奇侠传》的感动以来，无数玩家都在期待这一最具人气的武侠游戏系列可以诞生新的经典。而《仙剑Online》作为开发数年的大作，无疑成为本年度最受期待的网络游戏。

最受欢迎的网络游戏：魔兽世界



在免费网游、国产网游的汪洋大海中，来自海外又秉承收费策略的《魔兽世界》已将它的奇迹延续到第四个年头，并且还处于游戏的稳定期。随着新资料片《巫妖王之怒》在第四季度的到来，没有人怀疑《魔兽世界》将迎来另一个同时在线人数的高峰。

最受关注的引进版网络游戏：指环王Online



由光通通信运营的网络游戏大作《指环王Online》，未上先红，一直在中国玩家中保持着极高的期待度。中土世界的广袤、成熟的游戏系统、不属于《魔兽世界》的画面效果，都使它成为本年度玩家的期待之作。

最佳汉化版网络游戏：魔兽世界



在这一选择中，读者的第一选择仍旧是《魔兽世界》。我们对其他入选游戏无法撼动《魔兽世界》的地位表示遗憾，但我们也必须承认《魔兽世界》在玩家中的巨大影响力，以及这款游戏的开发商、运营商为了这款游戏的成功运营而付出的巨大努力。

最受欢迎的单机游戏：三国志11



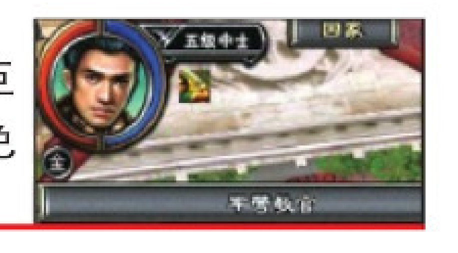
该作的推出为《三国志》系列的发展和传承树立了良好口碑。游戏在可玩性方面也比前作有了较大进步，3D化的《三国志11》战略成分的乐趣倍增。在单机游戏行业普遍萧条的形势下，一个经典系列单机游戏的健康发展，对于行业来说其重要意义显得更为深远。

最受欢迎的休闲网络游戏：梦幻西游



作为网易旗下运营多年的网络游戏产品，《梦幻西游》一直是玩家心目中最具人气的网络游戏之一。《梦幻西游》的一些开发人员后来制作了许多类似风格的网络游戏产品。从它们所受的欢迎度上即可了解到它们的原型《梦幻西游》具有多高的人气。

最受欢迎免费网络游戏：巨人



《巨人》是巨人网络的第二款网络游戏产品，作为商业奇才的史玉柱，在《征途》之后推出《巨人》，无疑希望更进一步巩固他的网游王国，而《巨人》所提供的职业和玩法也的确在众多国产免费网游中独树一帜。

最受读者关注的网络游戏市场活动：（空缺）



纵观本年度的市场活动，虽然其中的许多成功起到宣传的作用，但还无法找出一个成熟的市场活动能够不短视、不产生争议性。网游市场活动走向成熟，还有很长的路要走。

最佳新锐游戏公司：金酷游戏



金酷游戏是中国网游市场中成功运营商的一个独特现象。金酷的主要创立者们不抛弃、不放弃，追逐自己的理想，最终取得今天的成绩。金酷游戏的成功轨迹不仅给业界创造了一个灰姑娘的故事，也给那些踏踏实实努力向上的人以力量。

最受读者欢迎的游戏代言人：任贤齐·诛仙



网络游戏在国内开始运营后，诞生了无数的游戏代言人，但可以对游戏起到正面作用，并且一直保持这种影响力的代言人少之又少。任贤齐代言《诛仙》就是一个成功的例子，不仅游戏取得极好的成绩，任贤齐也通过代言歌曲等方式成功提升了自己在大陆地区的人气。

最具影响力的游戏培训机构：北京汇众益智科技有限公司



成立于2004年的北京汇众益智科技有限公司，以“游戏学院”的名称为众多游戏行业内的人士所熟知。游戏学院通过培训游戏人才提高了自己在行业内的影响力，并随后建立“动画学院”，推出全新的培训项目，是一家不断发展的并最具影响力的游戏培训机构。

直指苍穹看神舟



□本刊编辑 戈

位于青海南部的国际联合开发太空署中国局，实际上是一个庞大的宇航基地。每周都有航天飞机在基地宽阔的跑道上起飞或降落，带走或送来一批批为航天事业辛勤工作的人。

站在航行局大楼20层办公室的落地窗前观看机场，是欧雷最觉赏心悦目的事。身为航天局航行分局局长，在他心里再没有什么东西比那些流线外型闪闪发亮的航天器更重要了，欧雷只恨自己不能搬到月球上去办公。在月球的宇航基地，可以看到更多数目和形状的航天器，它们密密麻麻集结在地球与月球间几座太空城市旁，随时等待着出发的命令。它们中有直径数十公里的庞大移民专用飞船“亚洲号”，也有如家用轿车般体积的无人驾驶飞船“蜂鸟号”，有采矿船、科学考察船、观光游览船等。但它们中只有少数几种类型可以在地球上降落，所以欧雷见到跑道上的飞行器总那是几个样子。

这简直让他厌烦。每天，从月球、从火星、从木卫四、从太阳系四面八方传来的新闻在电视里滚动播出着；人们关注移民机构在南门星座、在天马星座所进行的建设；十几个探险队时刻为地球送回几百万平方公里的星际资料。这是个激情时代，人类的平均寿命已延长到150岁，人类涉足的星球已达700多个。每每想到正有千百万人在他头顶的各个星球上忙碌，正有许多航天器在星球间穿梭，欧雷就按捺不住激动兴奋的心情，同时更为不能上天而懊恼！

——在上文这篇科幻小说描述的未来中，人类突破了地球的局限，自由翱翔在星空之中，那将是一个怎样辉煌的时代。现在，航天领域所发生的每一件事，都将缩短我们与未来的距离，加快人类迈向星际文明的步伐。

神舟七号，独秀太空

1965年3月18日，苏联宇航员列昂诺夫实现了人类第一次太空行走。他漂浮在浩渺的星空，向地球上的人们挥手致意——这一时刻，他看上去浪漫而潇洒。但真实的情况却是列昂诺夫在太空中感到极不适应，5米多长的安全绳缠绕住他，回舱时又被卡在气闸门中……险象横生，稍有不慎就会性命攸关。时隔43年，在2008年9月27日的下午，中国航天员翟志刚即将打开神舟七号飞船舱门走进外太空，舱门却总是打不开，全世界关心航天的人的心都揪了起来。幸而那舱门终于打开，翟志刚飘出飞船，此时，神舟七号飞船正处于祖国的上空。翟志刚具有防强光功能的航天服面窗上，映出地球蔚蓝色的美丽影像——那是我们唯一的家园。此时，航天员刘伯明从轨道舱中探出身来，递给翟志刚一面由航天系统上百名科研人员手绣的五星红旗。



神舟七号发射场

五星红旗在太空中仿佛火焰般燃烧着。中国人，以这样的方式宣布自己是世界上第三个独立掌握空间出舱技术的国家。而此时，苏联已经烟消云散不复存在，美国正陷入次贷危机引发的金融混乱之中，航天领域，风景中国独好。

神舟七号飞船的主要任务之一，就是航天员的出舱活动，



翟志刚走出神舟七号飞船，在太空中挥舞国旗



神舟七号飞船太空模拟飞行图


神舟六号飞船航天员：费俊龙 聂海胜（右）


神舟七号飞船航天员（从左至右）：景海鹏 翟志刚 刘伯明

神舟五号飞船航天员杨利伟，中国飞天第一人

活动过程中包括舱外服的启封、组装、测试以及出舱准备返回过闸，舱外活动和有效载服的实验，这在国务院新闻办公室发表的《2006年中国的航天》白皮书中就已经指出。中国宇航事业，正按照白皮书规划的蓝图，稳健而高速进行着。白皮书明确指出中国发展航天事业的宗旨是：探索外层空间，扩展对地球和宇宙的认识；和平利用外层空间，促进人类文明和社会进步，造福全人类；满足经济建设、科技发展、国家安全和社会进步等方面的需求，提高全民科学素质，维护国家权益，增强综合国力。

在白皮书中，中国政府制定了新的航天事业发展规划，按照这一发展规划，国家将启动并继续实施载人航天、月球探测、高分辨率对地观测系统、新一代运载火箭等重大航天科技工程及一批重点领域的优先项目，加强基础研究，超前部署和发展航天领域的若干前沿技术，加快航天科技的进步和创新。

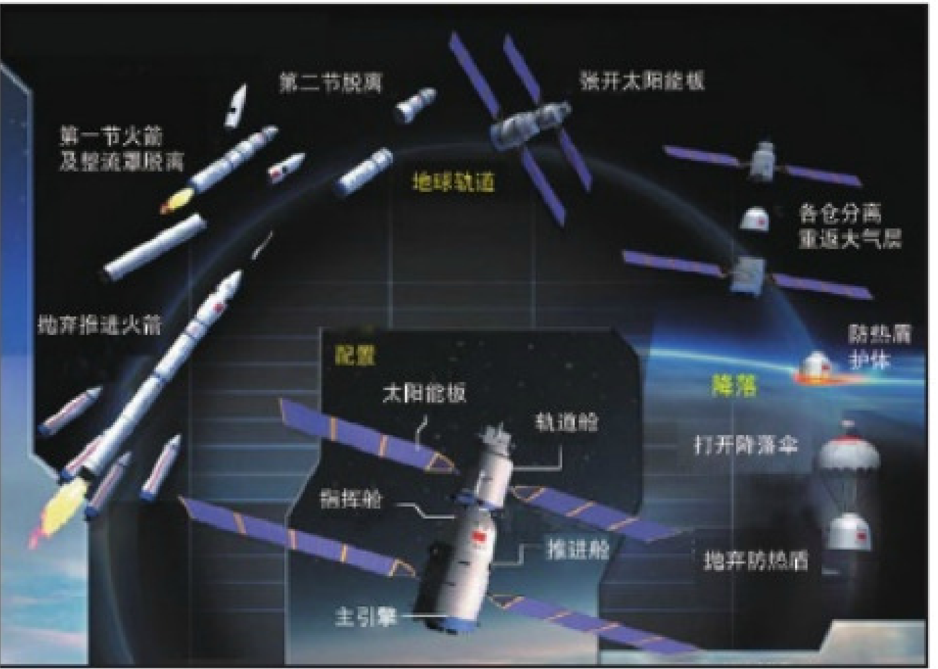
计划中，神舟飞船系列的神八、神九及神十预期于2010年升空，3艘飞船将在太空中对接相连，在2011年组成小型空间实验室即空间站。中国航天员将乘坐神十进入实验室工作。最终，在2020年要建成包括一个核心舱、一架货运飞船、一架载人飞船和两个具备实验等功能舱室的基本型空间站。核心舱长期有航天员驻守，能与各种实验舱、载人飞船和货运飞船对接，以不断加舱，货运飞船则来回运输大量物资。为此，我国目前正在研制运载能力超过20吨的运载火箭长征5号，用以发射核心舱和大量太空建设物资。

不过，我国载人航天仍面临诸多挑战，与世界先进水平之间还有距离。上海航天局载人航天部部长叶勋指出，未来还有许多技术瓶颈尚待突破，如舱内再生式环境控制技术和生命保障技术、空间站在轨飞行技术等。但依照目前中国航天发展的速度来看，突破瓶颈之日并非遥不可及。神七的顺利发射和回收，将极大推动我国载人航天技术的发展，相信举着望远镜在夜空中寻找中国空间站的那一天，不会太远。

神七的发射是2008年中国最重要的事件之一，错过观看神七发射和空间运行实况转播甚为遗憾。好在还有网络可以弥补。许多网站都制作了神七专题报道。新华网的“神舟七号”载人航天飞行（http://www.xinhuanet.com/tech/s7/）细致全面，滚动新闻让我们如同再次经历神七发射到返回的68小时27分钟惊心动魄的时光，一段神七的演示动画（http://news.xinhuanet.com/tech/2008-09/21/content_10087046.htm）生动演示了飞船从准备、发射、在轨、出舱、回收的各个环节。人民网的“神舟七号”全景报道（http://scitech.people.com.cn/shen7/）中的“太空生活”和“互动体验”拉近了太空与普通百姓之间的距离。在“太空生活”专栏中，介绍了航天员在太空中的衣、食、住、行、医疗和训练等情况；“互动体验”中不但有“宇航员潜质指数测试”“火箭留言墙”，还设置了小游戏，让神七粉丝们好好过把航天瘾。央视网的“神七”我在现场（http://hd.cctv.com/special/C22070/01/index.shtml）视频资料很多，SOSO问问的“神七我问问”（http://cache.soso.com/wenwen/classic1/classic_shen7.htm）则用问答的形式全面介绍神七。

中国人的第一次太空行走共进行了19分35秒。这期间，翟志刚与神舟七号飞船一起以每秒7.8公里的第一宇宙速度飞过了9165公里。在随后与地面的通话中，翟志刚说：“太空漫步的感觉很好，真为我们伟大的祖国感到骄傲！”


神舟一号飞船模拟飞行图



神舟五号飞船飞行示意图

太空开发的最大敌人——钱

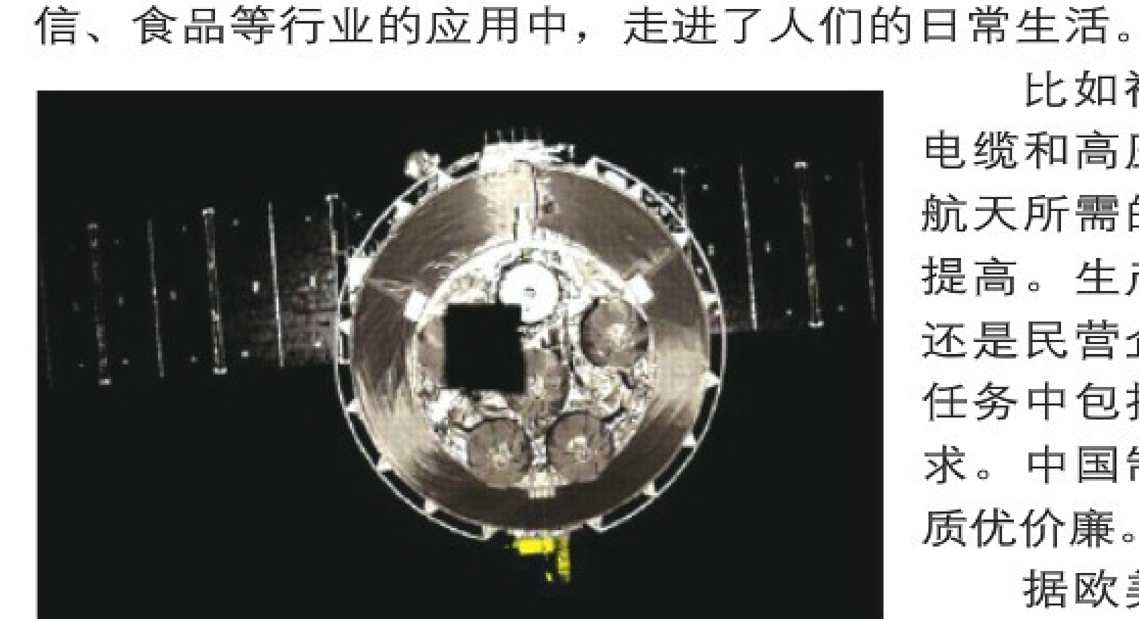
神舟七号上航天员的一套航天服便价值千万，宇航是高投入的科技活动，到目前为止，所有航天器都造价昂贵。原因之一在于火箭类航天运载器多数为一次性使用，花费巨资建造的运载装置一次就彻底报废，对资金和各种资源都是巨大的浪费。即使是设计作为“多次使用”的“低价”运载器航天飞机，由于设计和实际使用中的诸多问题，每千克载荷进入近地轨道的费用仍然过高。进入航天器“私人”旅游的美国富翁蒂托总花费合计为2000万美元，以他的体重加上必需品总计100kg计算，商业运载每千克重量到近地轨道漫游数天，竟然要花费20万美元。这个数字不仅普通工薪阶层绝对无法接受，国力差一点的国家都无法承担，这就决定了航天事业只能由世界上少数几个强国来发展。

神舟系列带来了什么

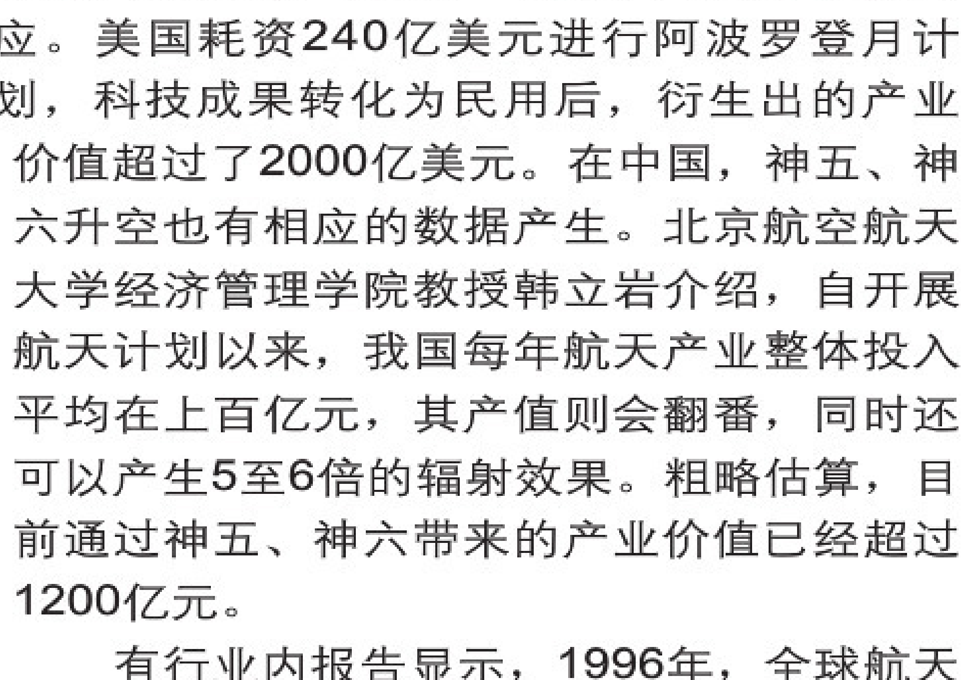


图中左为暴露于太空环境的空间材料试验样品。这些参与太空试验并成功回收的材料紧贴于“神七”轨道舱外壁，历经了40多小时的真实太空条件下暴露试验。这是中国首次暴露于太空环境并回收的空间材料试验样品

从1999年11月20日神舟一号无人飞船上天，到2008年9月28日神舟七号飞船载着3名航天员安全返回，近10年的艰辛努力，中国载人航天事业取得了举世瞩目的成就。这成就不仅仅是将6名航天员送入了太空，其中一人实现了太空行走；也不仅仅是发射了伴飞小卫星，中国载人航天技术得到了长足发展，更包括了方方面面的受益——载人航天是一项庞大的系统工程，它包括载人飞船、运载火箭、航天员、测控通信网、发射场、着陆场及有效载荷等七大系统，涉及自动控制、计算机、推进、通信、遥感、测试、新材料、新工艺、激光、微电子、光电子等技术以及近代力学、天文学、地球科学、航天医学及空间科学。所涉及的产业，从能源、钢铁、新材料、电子、机械、通信到纺织、服装加工、农产品、食品加工等，几乎涵盖日常生活中的各个领域。神舟系列背后有无数科研人员与协作合作企业，作为整个中国航天事业的排头兵，在带动民众对航天事业的热情同时，也将带动中国整体科技水平的发展。一大批原材料、制造工艺、元器件生产等基础工业的水平得到了提升，而载人航天工程所采用的技术也逐渐扩展到了通信、食品等行业的应用中，走进了人们的日常生活。

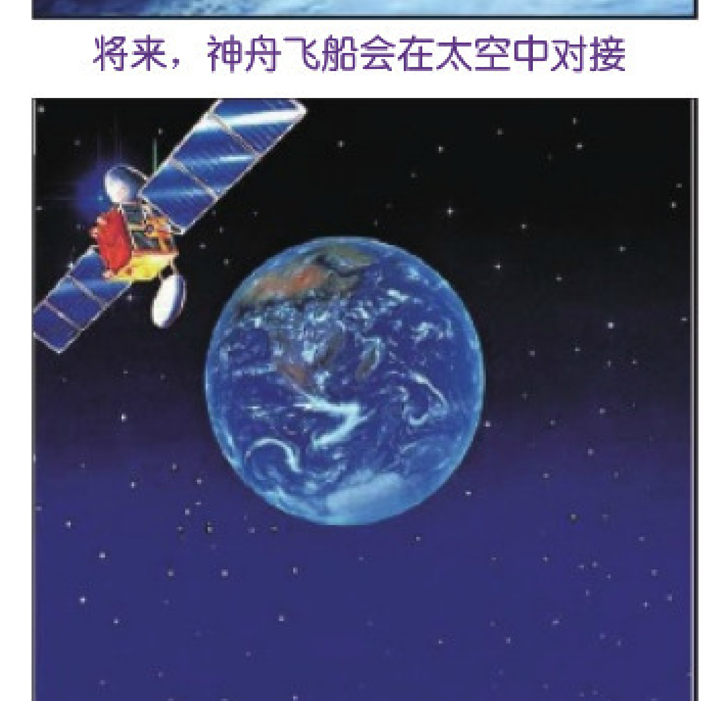


神七伴星开启后宽视场相机获取的第一张图片。照片中轨道舱前部黑影为伴星的日照影子。这是我国获取的第一张观测在轨航天器的图片



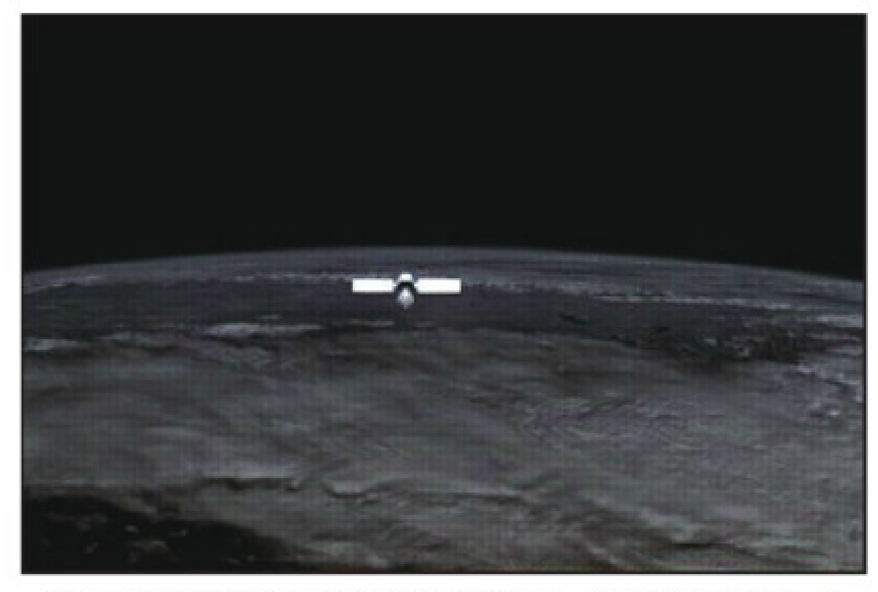
将来，神舟飞船会在太空中对接

比如神舟飞船的底盘、连接开关、电线电缆和高压元件等电器产品，都因为要满足航天所需的高标准而质量工艺都得到大幅度提高。生产这些零部件的国内企业，有不少还是民营企业，他们承担的神七零配件制造任务中包括了生命保障系统等重要部分的需求。中国制造，将越来越多的意味着高精尖质优价廉。



“嫦娥一号”卫星模拟图，这颗卫星现仍在月球上空飞行

据欧美多家研究机构评估，在航天领域每投入1元钱，将会产生8至14元的带动效应。美国耗资240亿美元进行阿波罗登月计划，科技成果转化为民用后，衍生出的产业价值超过了2000亿美元。在中国，神五、神六升空也有相应的数据产生。北京航空航天大学经济管理学院教授韩立岩介绍，自开展航天计划以来，我国每年航天产业整体投入平均在上百亿元，其产值则会翻番，同时还可以产生5至6倍的辐射效果。粗略估算，目前通过神五、神六带来的产业价值已经超过1200亿元。



神七伴星窄视场相机获取的图片，此时伴星位于飞船前上方100多米处。图片显示，飞船映衬着美丽的地球，像雄鹰一样翱翔在太空

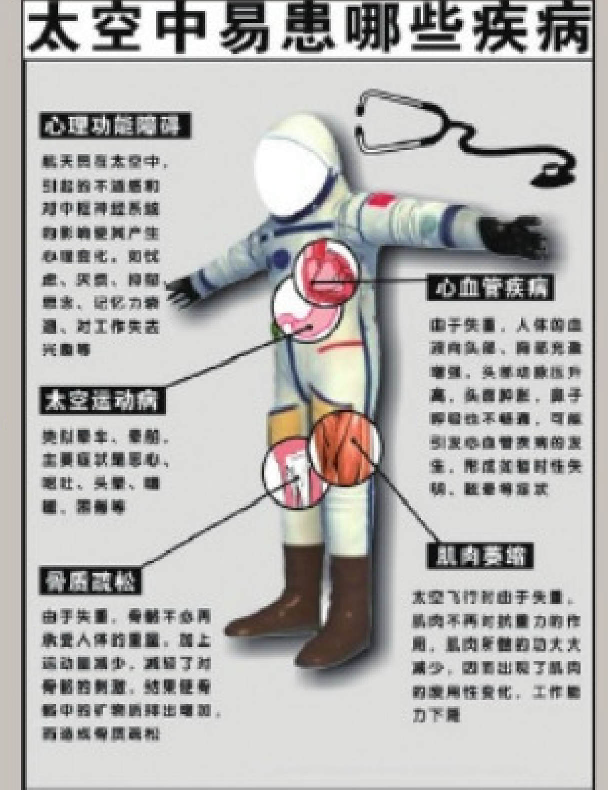
有行业内报告显示，1996年，全球航天技术产业创造的利润为750亿美元；到2000年，利润已攀升到1250亿美元；至2010年，全球商业航天活动的收入预计将达5000亿至6000亿美元，其中全球卫星产业市场的规模预计将达2000亿至3000亿美元。今后10年，全球预计发射商用卫星700颗左右。作为具有发射能力的国家，中国理所当然将为此作出自己应有的贡献。

航天技术的应用

首先是卫星的应用，俗话说：“站得高，看得远”，站到卫星那么高恐怕不是发明这句俗话的人所能想象到的。但站在几百到几万千米的卫星上，确实比地面上任何地方看得都远，遥测卫星、海事卫星、间谍卫星、通信卫星、气象卫星等，正在高高的太空为地面服务。

太空中没有大气层波动的干扰，遥远的星光将不再闪烁，所以哈勃望远镜才能以不太大的口径窥探宇宙的尽头。真空还有利于冶炼需要避免氧化的金属，失重则使一些原本不能相融的物质完美混合起来，或许将来某些工业产品将打上太空制造的标签，在太空中经过失重、辐射等特殊条件考验的良种花草和蔬菜，也已走进人们的生活。

由于进入太空对动力、材料、机械、电子等科技全面提出挑战，相关的精细加工技术、化学合成技术、低温技术等都直接转化为民用或间接推动民用技术的发展。许多曾是专为太空计划开发的新技术、新材料、新设备，如今早已变成普通人也可享受的商品。



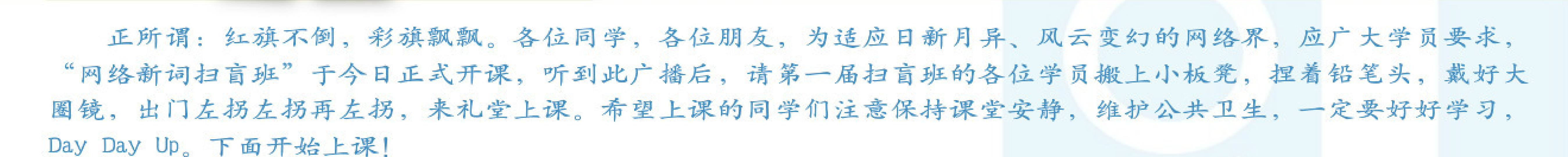
去太空并非想象中那么浪漫



航天员正在进行艰苦的训练

王老师的网络课堂之“大话网络新词”

□北京 王老师



正所谓：红旗不倒，彩旗飘飘。各位同学，各位朋友，为适应日新月异、风云变幻的网络界，应广大学员要求，“网络新词扫盲班”于今日正式开课，听到此广播后，请第一届扫盲班的各位学员搬上小板凳，捏着铅笔头，戴好大圈镜，出门左拐左拐再左拐，来礼堂上课。希望上课的同学们注意保持课堂安静，维护公共卫生，一定要好好学习，Day Day Up。下面开始上课！

今天作为开学的第一节课，老师要先跟你们聊聊跟天气有关的话题，这个天气嘛很重要，跟外国人打招呼首先就聊到天气。另外，我国四大名著里不也着重描写过嘛。你瞧，《大话西游》里不就有这么一特定描写天气的经典片段：唐僧左手拄拐，右手放在嘴边呈喇叭状，放声高喊：“打雷了，下雨了，收衣服喽～”各类妖怪顿时呈鸟兽散。当然，它们不是为了收衣服赶着回家，而是怕那炸雷在自己脑袋上炸开，小命难保啊！不过同学们可不要照着葫芦画瓢，听着谁说被雷到了，就抬着脑袋看天，还琢磨这晴空万里哪来的雷？要是这幅场景，你的脑袋也不用低下来了，反正仰着头别人也看不到你那迷人的小脸，赶紧回家补功课去吧。各位不了解天气状况的统统集合起来，恶补开始了～

网络新词之一：“雷”



雷：原指天上的雷，就是唐僧说的那个雷。在百度百科中的解释为：由于闪电通道狭窄而通过的电流太多，使得闪电通道中的空气柱被烧得白热发光，并使周围空气受热而突然膨胀，其中云滴也会因高热而突然汽化膨胀，从而发出巨大的声响——雷鸣。在云体内部与云体之间产生的雷为“高空雷”；在云地闪电中产生的雷为“落地雷”。这个雷各位同学要是遇上，可得躲着点，被这个雷打到，不死也脱层皮。

晴天霹雳一声雷

而2008年出现的网络新词版的“雷”与上雷意思有别，作用无差。被打到以后都是脑子里轰一声，晕晕乎乎的。如果在网上有人说“我被雷到了”——就是指被严重吓到了。比如看到某些文字，或是遇到一些比较离谱的事情而感到震惊、无奈、不解，貌似有被雷劈到的感觉。如果有MM跟你说“好雷哦”，那你就要动作麻溜点，人家那是在很含蓄地埋怨你像小龟一样，慢的嘞！



网民心中的雷意

被天上的雷劈到无非两种结果：一是至少留个烧伤后遗症，算你命大；二就是去阎王殿跟阎王爷聊聊家常、喝喝茶。相比之下，被网上雷到的选择就很多了，**网友们根据被雷的程度总结如下：**

1. 小雷：脑子里轰一声（心里还在想，怎么会有这样的文字、这样的人呢～）。

2. 雷：后脑勺一阵发麻，毛孔忽然张开（小米掉一地，这个夏天不需要空调）。

3. 雷得外焦里嫩：莫名的暴躁（想代表月亮消灭作者）。

4. 自带避雷针：看之前做好被吓的心理准备，若是被吓出心脏病，就自认倒霉吧。

5. 金刚不雷之身：已被雷得麻木，雷得习惯，轻松纵横各篇雷文。

据了解，“雷”一词原出自于我们江浙一带兄弟姐妹之口，因为口音缘故发展为“雷到”。当地这个词的用法与现在网络上表达的意思所差无几，也是指对一些事情的发生感到无法理解，与“晕倒”“无语”有异曲同工之妙！



网络新词之二：“囧”



提到这个“囧”，真是让人汗颜。与它初次见面，是在一个伸手不见五指的黑夜，只见它在一片亮光中微笑，此后它总是在手机短信中打头炮。一直以来总以为它就是一个普通的聊天表情，直到后来——竟然发现它是个字！没错，它是个字，读作Jiǒng。各位同学别看这家伙长个八字小眼、方形大口、呆啦吧唧、傻啦吧呼的，谁能想到它身为字时，竟代表“光明”的意思，并且身份相当久远，最早发现是在甲骨文中，正儿八经的历史悠久！根据“囧”的形状，据史料记载主要有四种说法：①窗户。②仓廪。③祭名。④地名。其中以“窗户说”流传最广，韩愈《怀秋诗十一首》中：虫鸣室幽幽，月吐窗囧囧。一句足以为证。“囧囧”即“炯炯”，在诗中是指窗户明亮的意思。



我是“囧”

囧之传说



囧的历史

囧之明星脸

武汉方言中，囧音为sóng。湖北某些地方以及四川地区也有类似方言，用意与网络所差无几，即是形容某人的面貌、行为、穿着等很怪异、邋遢、奇怪等。囧的最大内涵就是：作为头，表达沉重的思想；作为脸，表达浪漫与激情；作为聊天时出现，表示郁闷的表情。当“囧文化”如雨后春笋般袭击着我们的眼球时，也衍生了几个比较有名的“囧网站”。

囧客官方：http://www.jionger.com

囧人王国：http://www.17Jiong.Com

囧的官方网站：http://www.jiong8.com

阿囧：http://www.Ajiong.com/

一日一囧：http://www.jiong.ws/



网络新词之三：“槑”



同学们，昆曲《牡丹亭》里有这么一句念词：“近者分明似俨然，远观自在若飞仙。他年得傍蟾宫客，不在梅边在柳边！”这是杜丽娘梦到柳梦梅后写的诗，暗示自己将来的丈夫不是姓梅就是姓柳。当时杜丽娘要是看到柳梦梅不叫柳梦梅，而叫柳梦槑……你说她还有那闲情逸致写出这么高层次的情诗吗？琢磨着她怎么地也得掂量掂量。



槑家三兄弟

槑，音méi，部首：木。笔画：14。现在同学们懂我什么意思了吗？没错，槑就是梅！康熙字典中有记载：【辰集中】【木字部】 槑，【玉篇】古文梅字。注见七画。槑=梅，其形：丑怪惊人能妩媚，断魂只有晓寒知。其神：任他桃李争欢赏，不为繁华易素心。只是槑字后来慢慢不再被人们所运用，所以知道此字的人少之又少。直到它2008年选择在网络上重出江湖，才被众人所熟知。

这次复出，槑字深知要想不再被轻易撵出历史的舞台，就要有特色。怎么才能有特色呢？呃，自己长得不就挺有特色的吗？两呆一体，巨呆！虽说从读音与字义来看，槑跟呆别说八杆子——就是八百杆子也打不出一点关系。可也由不得它了，长得呆就得学会认栽。到后来弄得槑自己都认为自己跟呆是一奶同胞


槑

开放分类：汉字、网络用语、生僻字、火星字、象形字

槑的基本字义

古同“梅”。

槑不美？



的亲兄弟，多年走失终于再次重逢，于是乎心甘情愿揽过“很呆很天真”的精神，娱乐着众多网民！哪天要是有哪位朋友说你真槑，你可别以为是夸你长得跟梅花似的哟。

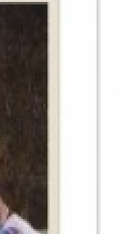
“槑”和“囧”都是古老汉字的新应用，虽说意思与读音与原本的意思大相径庭，不过也算得上是为推广中国的文字事业做出贡献了。



网络新词之四：“打酱油”



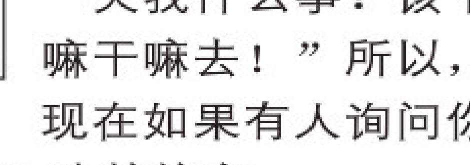




打酱油也不行？

人要是太有魅力还真是没办法，被人家追求时，总是要浪费口舌来一句：“对不起，我孩子都已经会打酱油了！”把那些勇往直前的追求者直接打回原形。同时，偶尔也能见到某些勤奋男士，穿着裤衩，踩着拖鞋，手里头拎着黑乎乎的瓶子，也不抬头地一溜儿小跑。干嘛不抬头？一，要看路，摔倒事小，酱油瓶子若牺牲事就大了。二，免去偷看大姑娘小媳妇的嫌疑，不然准备好跟自己的老婆解释理由吧。所以，打酱油就是打酱油，不能干别的事情。

不过，咱现在要说的酱油跟吃没多大关系，此话怎讲？请看新闻回放：广东电视台就“陈冠希事件”采访一路人，该路人雄赳赳气昂昂：“不关我事，我是出来打酱油的。”此语一出，“艳”惊四座，迅速红遍大江南北。“打酱油”一词在广大网民之中发扬光大，衍生出的言外之意就是：“关我什么事？该干嘛干嘛去！”所以，现在如果有人询问你对某件事的看法，你只需要回他三个字：打酱油！直接搞定。





打酱油是一种态度，所谓的沉默的大多数，所谓的“非暴力不合作”；

打酱油是一种生活，既不是简单的路过，也不是单纯地看热闹；

打酱油是一种娱乐，冷眼旁观他人的喧嚣，静静品味自己的沉默。

在鲁南地区的方言里，“打酱油”貌似有骂人脏话的嫌疑，也不是随便可以说的。所以各位同学最好在说这仨字之前，先有礼貌地问下电脑那头的人：“您老祖籍是？”



看什么看？没见过帅哥卖酱油啊

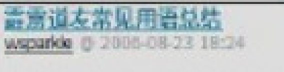


网络新词之五：“霹雳”



所谓霹雳，原指云与地面之间发生的强烈雷电现象。响声很大，能对人畜、植物、建筑物等造成很大的危害。也叫落雷、霹雷，由此可见霹雳的威力。早年一些以霹雳为片名的影片曾络绎不绝，什么《霹雳娇娃》《霹雳贝贝》等。上世纪80年代，满大街的时髦小青年穿着喇叭裤，扛着录音机满大街地晃荡，然后找个人最多的地方跳上一段“霹雳舞”显摆几下。而现在，霹雳一词又因一部电视剧而大放光彩……

“霹雳”一词的灵感来自于琼瑶编剧的《情深深雨濛濛》，剧中女演员听到自己的好友被抛弃了，非常震惊，脱口而出：“怎么会有这么霹雳的消息嘛！”（……老师在这先囧一下……）“霹雳”虽走红于“雷”之后，但目前看来比后者追捧度更高些，被网友称其为最具震撼效果的2008新词。确实，“霹雳”一听上去就比“雷”要有感觉得多，雷顶多哄地炸一声，要是被“霹雳”了，先准备好万能胶带，把被分成两半的脑袋粘起来再说吧……



霹雳总结

栏目编辑·璺雯·phair@popsoft.com.cn

话说回来，“霹雳”虽说比“雷”要走红些，但要表达的意思却与“雷”相差无几，也主要被网友拿来表达自己对某件事的震撼，或者难以接受的情绪。只是这种感觉，似乎用“霹雳”一词，才能表达得更强烈一些。

话外音：如果告诉你“霹雳”还有个地名说，你一定会感到惊讶吧。没错，地名“霹雳”——位于马来西亚北部一个叫“吉打”的地方。它的总面积约有两万多平方公里，马来西亚的中央山脉穿过这里，然后和西海岸线的平原产生戏剧性的并排效果。“霹雳”州有个好听的名字，它被当地人称为“恩典之地”，因为它的风景非常迷人。这算得上是跟“霹雳”一词有关的最美的解释了哦。

网络用法：

1. 你的穿着好霹雳呀……霹雳地拜倒。
2. 你霹雳得让我在电脑面前笑了整整10分钟。

网络新词之六：“俯卧撑”

同学们，毛主席曾教导我们：发展体育运动，增强人民体质，所以课间10分钟，不忙着跟MM瞎贫，做个俯卧撑先。另外问一下：如果在你身边3米内的距离，有个随时准备自杀的同学，你会怎么做？看紧他？劝慰他？通知他家人或者警察叔叔？把他护送到家？可最有创意的要数这位：据新闻报道，贵州的一位小伙儿，在身边同学有明显厌世情绪的情况下，谨记毛爷爷的教诲，在“百忙”之中抽出宝贵的时间，沉着冷静地完成了3个俯卧撑……

俯卧撑现在的网络用意，就是指万事不忙，漠不关心。任你侃得天花乱坠，我方仍不动声色，以不变应万变。不过这个词太富有创意，所以连媒体也常拿来借用：像形容什么房地产涨跌价、牛熊股价之争，也被称为“俯卧撑”状态——即某些人急得要跳楼了，某些人还“我自巍然不动”。被这么一借用，又给此词赋予了一层“涉嫌忽悠”的嫌疑。看来贵州小伙的河边俯卧撑也没白做一回呀！不过，一个人的生命，和一个人的“一时兴起”，孰轻孰重？同学们怕是要用一辈子来思考这个问题了。

强调一下，老师前面已经说过“俯卧撑”的运用范围非常广，其中就包含一些不太适合未成年人来用的范围。所以同学们在跟电脑那头的人运用此词时，一定要鲜明地表达出自己的意思，尤其是男同学，严禁对女同学用！



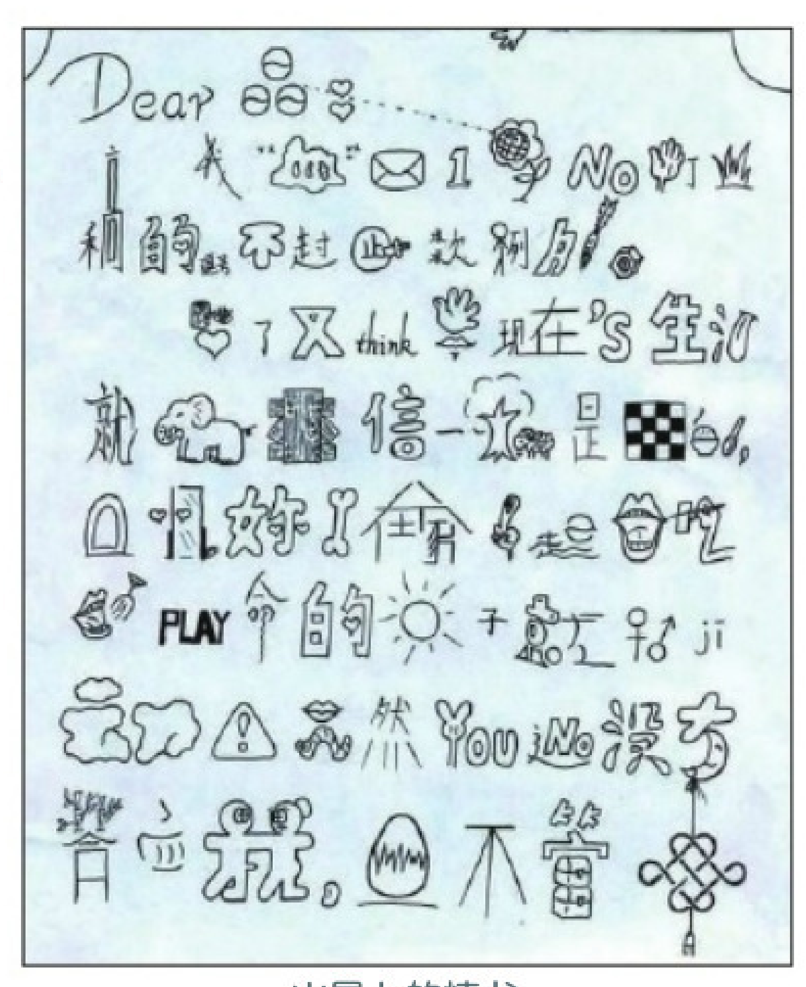
而在魔兽世界这款网游里出现了一个名叫“河边的俯卧撑”的任务日志。

我是来做俯卧撑的

火星文

前些日子请一个90后的美眉同学帮忙修缮QQ空间，等她修完后一看，七魄飞走了仨。QQ空间里的字体完全变了样——个性、怪异、看不懂！那些字吧，说它是字还夹杂着符号，说它不是字吧琢磨琢磨也能连成句。于是乎只能发扬不耻下问的精神厚颜请教了美眉同学一番。哪料小美眉闻此问题，龇牙咧嘴、劈头盖脸地一通损后，才扔过来9个字：“火星文，自己回家查去！”得，还是得自己动手，丰衣足食。

所谓“火星文”，顾名思义就是火星上的文字……实质上是所用文字难以理解，形状怪异，仿佛是火星上创造出来的，所以以此命名。它大体上可以分为两种：一：异体字火星文；二：符号火星文。但现在这两个经常被拿来混用。火星文最先流行于我国台湾省的网民之间，因为台湾同胞们学习的汉字全都是繁体字，打字时的错误比较多，为了节省时间，就懒得去改打错的字了，反正意思大家都能看懂就行（我晕，这也行……）。后来竟然慢慢发展为一种时尚，到传到内地网民之中时，变成故意去用一个简单的谐音字去代替词语。例如：“酱紫”=“这样子”，“表”=“不要”等。也有用数字与英文字母组合起来的，如：3Q=Thank you等。


火星上的情书

火星文发展如此之迅速，到后期连简单的谐音字和“数字+字母”的组合都已经满足不了广大网民的需求了，于是高手们又发明了升级版火星文，那就是：谐音+方言+字母+符号+注音+拼音。此类高级别的火星文，需要一定的境界才能看得懂，并且按照一般的输入法是打不出来那些特殊符号的，只能通过工具转换。所以为了一部分新手和那些需要升级火星文的网友，就有人发明了火星文翻译软件和升级软件等一些火星族必备“武器”——初级火星族借助火星文翻译工具就可以看懂火星文，骨灰级“火影”也可以通过升级转换软件，来优先火一把，满足下自己的虚荣心。

QQ火星文

火星文所用的语法方式，跟我们平常所熟悉的行文方式不同，常常是没有标点符号或不排版的各种符号、文字混合用法，阅

读理解起来比较费力。例如：偶力电脑坏掉为害偶一整天都粉sad（翻译：我的电脑坏掉了，害我一整天都很伤心）；1切斗幻j，↓b倒挖d（翻译：一切都是幻觉，吓不倒我的）。当然，这些对一些90后来说，都不算什么了，张扬个性才是最重要的。

网络新词之七：“叉腰肌”



2008年8月17日8时30分，中国女足在香河基地进行了奥运会的赛后总结。队员们都按要求进行了书面总结报告，部分队员难忍出局的命运当场痛哭，场面甚为感人。但就在这种气氛中，最后一个发言的中国足协副主席谢亚龙却打破这种局面，指责中国女足简直就是“无斗志无能力”的反面典型队伍。

他以巴西队为例教育女足姑娘：“巴西队技术那么好，大牌那么多，人家却在晚上11点去酒店健身房练力量，你们什么时候练过？”越说越气的谢亚龙提出了一个专业名词——“叉腰肌”，他指出，中国女足身体肌群中最需要训练的地方就是“叉腰肌”，但姑娘们并不知道他所说的这个肌肉部位在哪里。随后，“叉腰肌”在网络上便如雨后春笋般流行起来。


VIRTUAL LIFE
今天你“叉腰肌”了吗

今天你叉腰肌了吗

“叉腰肌”按照谢老师的说法来理解的话，就是既没能力、又没斗志——要体力没体力，说精神不精神。话说回来，中国女足虽说这几年确实踢得不怎么样，可也比咱男足强多了，这锻炼腰肌的任务，倒是可以让男足来进行下实验效果。即使练不成落叶技法，把自个儿练壮点也成啊，下次踢人时好不伤到自己。现在看来，神仙也捡软的欺，柿子都是挑软的捏呀……

网友恶搞“叉腰肌”注解：

1. “叉腰肌”：顾名思义，双手或单手叉腰长久锻炼形成（或有瑜珈狂人可用脚叉腰，此非我辈能及，略过不提）。

2. 锻炼：长久伫立球场边双手叉腰的指挥型领导，或是一直在足球场上叉腰喘气形成。

3. 功用：一是显示领导气派及权威，双手叉腰挥斥方遒，数风流人物，看我谢氏龙王；二是显示卖力，场上屡屡拼至喘气双手叉腰。

4. 适用人群：中国足协领导及官员，中国男足队员。中国足协领导及官员是足球及行政权威，领导该有领导的样，实为练习叉腰肌的不二人选。中国男足队员年少多金，夜生活丰富，所以必须上场就叉腰，以在全国人民面前显示其技不如人仍奋力拼搏的顽强精神。

各位同学，务必掌握叉腰肌之精髓哦～

网络新词之八：“国足”




前面说了女足，下面就再说说男足——一般我们都叫其“国足”。问：2008年，网络上流传最广，呼声最高的是哪首歌？毋庸置疑，肯定是那首《国足欢迎你》。要说起国足，那首先得表扬人家爱国，时刻不忘“扬我国威”。在球场上，都没忘记展露几下中国功夫，什么鸳鸯腿、螳螂拳，全都给我招呼上。红牌？小菜。输球？别提。先把你办残了，让你知道知道我们中国功夫可不是闹着玩的。其次，就要表扬人家照顾中国媒体了，每场比赛都“发挥稳定”，让那些每天身心俱疲的体育记者们省了不少事，直接拿上次或上上次的稿子来发就成，再不行，直接来个白字报，大家都懂意思就成。这接下来，就得表扬人家重视国际友谊，友谊第一比赛第二的口号，在人家身上体现得淋漓尽致。球门十丈宽，没一人拦你，随时欢迎多多进球。都是哥们，有事您说话，有球随便进，咱俩这谁跟谁啊。瞧瞧，这就是跟业余队都能“搞好关系”的秘诀。最后，就要夸夸国足间接帮助若干人致富了，没有国足的城门大开，哪来众多教练的腰包鼓鼓？懂不懂怎么踢足球是次要的，只要知道那球是圆的就足够，反正也在这烫人板凳上坐不了几天。钱一到手，管你们踢成什么样，几场球下来拿钱走人就好。



国足欢迎你

台下要是有哪位同学敢说这中国足球光为世界足坛做贡献了，那就有些冤枉人家了哦。从1988年到2008年，人家那不还进了一个吗？尽管进步得貌似有些慢，不过对于奉献精神至上的人，就不用要求那么高了，这也算是为增进国际友谊做出了重大贡献。各位同学一定要学会通过现象看本质，如果没有我们伟大的垫底，哪有别人辉煌的成功？

综上所述，证明国足并非如外界所传那样一无是处。单看在网络上的窜红程度，就要明白广大球迷还是没有放弃他们的，要学会化压力为动力，尽快再进一个球。不过各位同学，现在要是谁在网上说你“真够国足的”，那你就连想都不用想，直接回他：你才国足呢。别问为何，这只可意会，不可言传也……

附上网友赠送“国足打油诗”：一平二负共三场不胜四停五伤六废竟敢提七八九名十分大胆，十射九偏凑得八传七断六停五失四高尚且三心二意一等下流。

网络新词之九：“复读机”

讲“复读机”一词之前，老师先讲个笑话，看完这个笑话，这个词就不用我再多解释了。话说北京为迎接奥运会实施单双号的第一天，各路公交创造有史以来最好“塞客”记录。在某路车上，有一对夫妻为保证车内数十人的安全，甘心站在门口当起门神。这时，只见一帅GG发扬一不怕挤、二不怕死的精神挤到车门前，对着女门神温柔地说了一句“让一下，下车”，而女门神仅使出一招瞟眼神功……没动。帅GG一回身，使出一招“马踏象脚”，冲出门去。只听得女门神一声尖叫，遂后如被人点了穴般不停地骂道：“你神经病啊你！你神经病啊你！你神经病啊你！你神经病啊你！”声音洪亮，貌似是江湖失传已久的“狮吼功”。帅GG没有说话，冲下车去一甩长发，温柔地回一句：“你复读机呀你！”全车人暴笑！过后，旁边几个调皮的孩童，不停地扮演刚才的一幕，一个说：“你神经病啊你！”一个说：“你复读机呀你”。全车人再次大笑不止。然后，一个小MM意欲下车，挤过门去怯怯地说：“我、我想下车，我不是神经病！”女门神再次使出瞟眼神功，但默不作声。忽然，从边上飘来一句千里传音术：“你是不是没电了”。全车人笑声如雷，数人笑岔气去。

同学们明白了吧，复读机在网络新词里就是表示“罗嗦”的意思。什么，你说我也复读机啊，那我可要打你屁屁了哦。怎么能说老师复读机呢，老师很复读机吗？老师说的这些不都是为了让你们明白网络新词的真谛吗？这些在2008年出现的新词，大家加以灵活运用，不管你在网上遇到多么厉害的对手，只需轻松亮出以上九招，瞬间让你提升百倍功力，直逼唐僧之上。必将敌方念得口吐白沫，只有招架之功，毫无还手之力。

脑残体

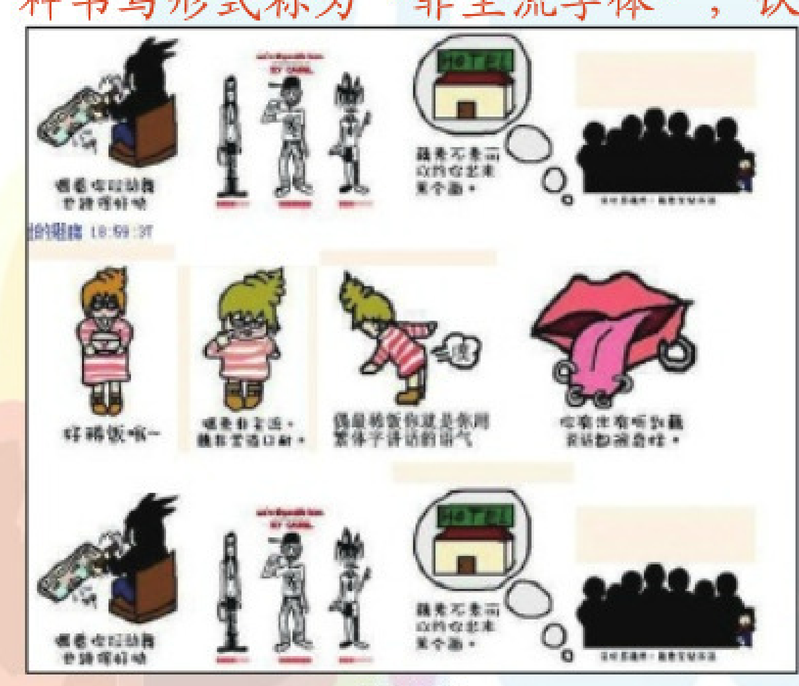
脑残体主要由错别字、异体字组成，也是起源于我国台湾省同胞之手，美其名曰“网络速记法”。主要是用注音字母加简单的符号与词语来替代那些输入比较麻烦的汉字。内地的脑残体主要是从90后开始兴起，一开始主要用在QQ签名或个人空间里，后来运用到聊天里就升级为脑残体。脑残体一般而言要比火星文容易理解些，而且在本质上也有着一定区别。脑残体的书写形式以假音字、繁体字与所谓的生僻汉字乱码组成，在QQ名字和个人简介里比较常见。脑残体的书写里也有常见的中文简体字，但这些字的偏旁与部首常常是分开的，就像初学写字的小孩子写出的一样，也有部分的英文简写，例如“You”写成“U”，“For”写成4等。现在这样的英文简写形式，在英文歌曲的歌词里也可以见到，可见脑残体的应用之广，影响之大。



传说中的脑残舞

脑残体在理解程度上比起火星文还是要相对容易些，例如：“尐呔孓”这3个字，虽然没一个是对的，但是你看一眼，就能按照正常读写的意思理解为“小太子”。所以用脑残体写出来的短句子虽然大都是错别字或谐音字，但只要懂中文的人都能理解其意思。不过，如果你要较真，单独拆开来一个一个地研究，就需要费点脑子了。

关于脑残体还有另外一种解释，就是一些拥护正体汉字，也就是“繁体汉字”的人，将简体汉字称为“残体字”或者“脑残体”。不管是何原因，脑残体与火星文这种扭曲的文字书写形式一出现，理所当然引出许多争议。反对者将这种书写形式称为“非主流字体”，认为纯属哗众取宠，毫无意义，这种文字是将现代文明又后退到甲骨文时期，不应推崇，而应该净化出网络。不过也有专家认为，这只是少年时期的叛逆行为，无伤大雅的自娱自乐方式，没有严重到影响现在文字进化的高度，应该多给年轻人一些空间。他们认为，这些“非主流字体”就像平常网络中兴起的各种热门一样，只是网友的心血来潮，来得快，去得也快。过分注意，反而影响其自然发展，倒不如随它去。而且，网络与现实毕竟是有距离的，非主流文字在一定程度上还可避免一些敏感文字，并不是百害而无一利。不管怎么说，网络上的事情对现实的影响是微之又微的，至少目前来看是这样。过分紧张，倒有危言耸听之嫌了！



脑残族

同学们，为了响应国家教育部下达的中小学生不得补课、加课的文件，所以今天的课程到这里就暂时结束了。如若哪位同学被以上新词所“雷”出现心理问题，尽可以来找老师沟通，老师的心理学应付各位同学还是绰绰有余的。那么现在，就请各位同学们擦亮慧眼，看清真相，并且发扬谦虚好学、学以致用的精神，立刻回家温习功课，用以上新词相互问候吧——让其他人都被你们的霹雳雷到囧槑吧～～

不管是火星文，还是脑残体，在王老师看来，如仅仅是稍加利用，作怡情之戏还可。但要是用得太泛滥，比如通篇都是谐音+方言+字母+符号+注音+错字等表达内容，那就是对汉字的一种践踏了。也许，这就是偶们80年代生人与新生一代的代沟吧～～

其他网络新词扫盲

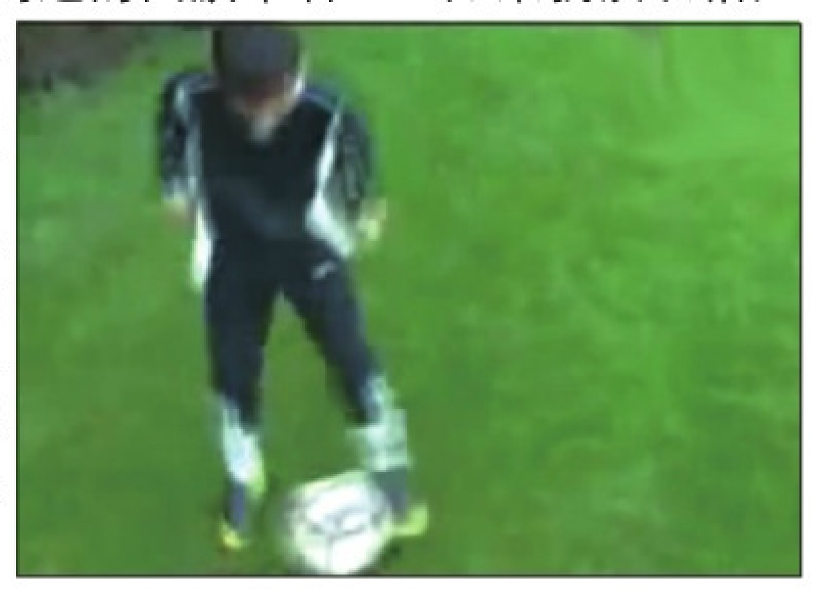


■北京 fly

神奇足球小子

http://v.youku.com/v_show/id_XMzc2MjM4NTI

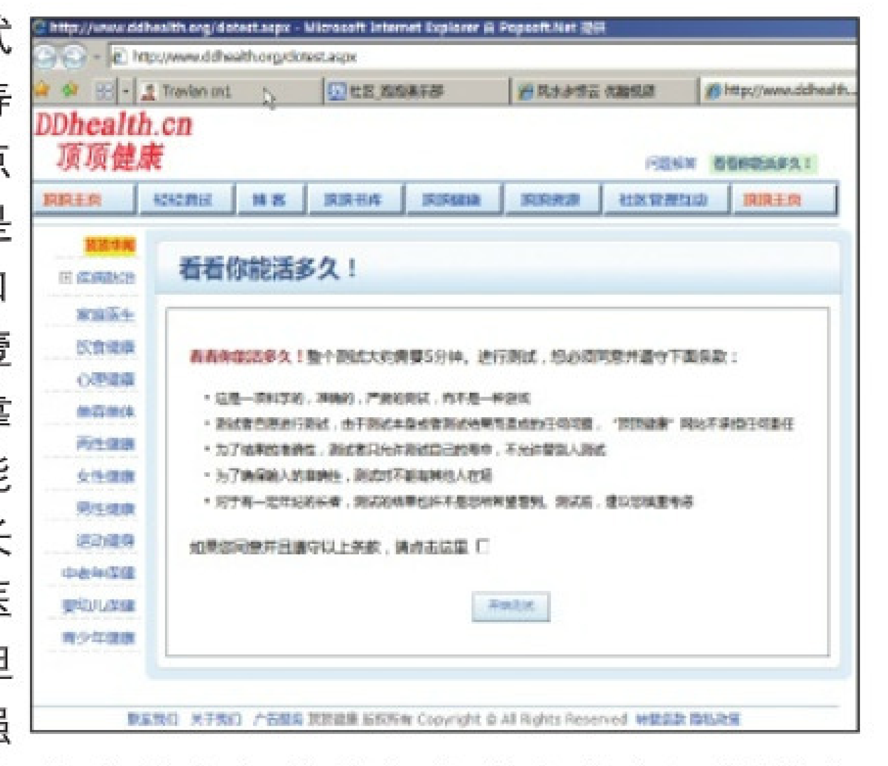
足球表演视频，一个只有五六岁大的小家伙表演着足球的各种过人技巧，看着直径顶得上小家伙大半个小腿的足球在他脚下盘来缠去，娴熟的动作令人眼花缭乱、叹为观止，如果表演主角是英超、德甲球员，你会觉得这是一段教学录像，如果表演主角是普通老百姓，你会觉得这是一段作秀视频；如果这孩子是国外的，你会感叹人家真的是“从娃娃抓起”，如果这孩子是国内的，你也许会感叹“不怕英雄般的对手，就怕狗熊般的队友”——足球毕竟是11个人玩的。从视频最后闪过的国旗来看——如果我没认错，这个孩子应该是土耳其人，而咱们基本不会遇到土耳其队——世界杯预选赛他们不和咱们踢，小组赛，呃，我还是去做俯卧撑比较好……



寿命测试

http://www.ddhealth.org/dotest.aspx

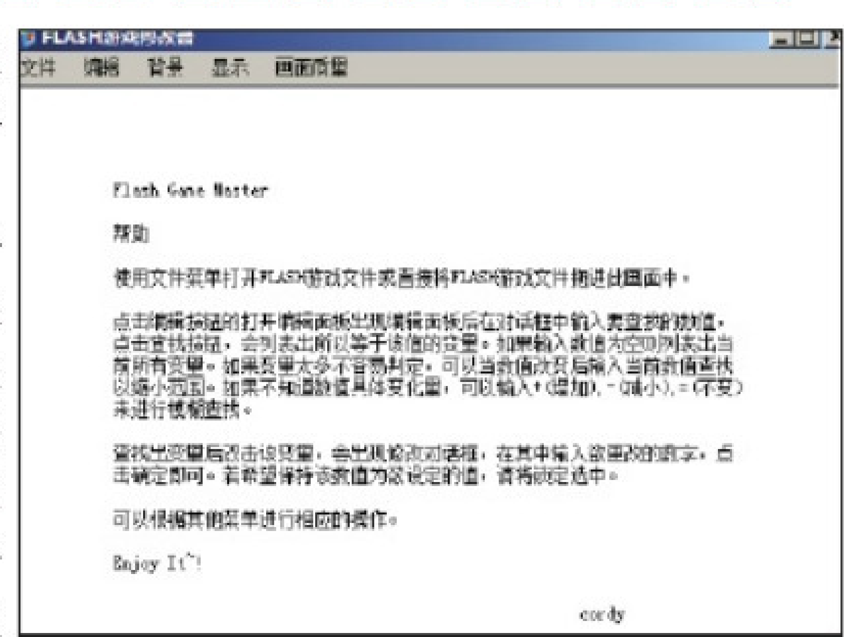
这个测试说是用来测寿命，其实有点夸张，生命是脆弱的，喝口水也许都会噎死，仅仅依靠一个测试就能推算生命的长度那可真是医学奇迹了。但生命也是坚强的，总有一些患癌症的人们依靠坚定的意志和不懈的努力，改写了自己的生命长度。这个测试其实是一个比较全面的健康测试报告，通过你回答一些问题，它最终可以给你一些健康方面的建议，至于寿命，博君一笑罢了。最后有个你在未来死亡情景的链接，建议关了音箱再点，否则奏起的哀乐会让你浑身不自在……另外，测试中有一些非常专业的问题，比如血压、血糖、血脂等，如果你没有确定的结果和依据，比如体检报告啥的，还是选推荐选项吧，能多活几年是几年，尽管不是真的，但起码看着舒服些。



Flash游戏修改器

http://img2.pconline.com.cn/pconline/0707/23/1064116_flashGameMaster.exe

其实我还是很怀念游戏修改器这东西的，FPE、GM、金山游侠等修改器伴随了很多人的游戏成长之路，后来不需要修改器也不能被修改的网游开始火了起来（某个网游除外），再后来游戏秘籍和游戏专用补丁出现了，再再后来单机几乎没人玩，就算是玩也只玩几分钟了，最后游戏修改器甚至被操作系统淘汰掉了，于是，出现于DOS时代、传播于Win95时代、火爆于Win98时代、没落于WinXP时代的游戏修改器逐渐消失在大众的目光中。我的电脑里倒是还有个FPE的安装文件，偶尔还用得到——只是偶尔而已。现在流行起Flash游戏，总会遇上几个比较难而又依靠数值取胜的Flash游戏，于是本次推荐给大家一款Flash游戏修改器，顾名思义，它只能修改Flash游戏，而且针对范围还比较小，如果遇上过关、智力型的，它就无能为力了。不过它仍然算是个玩小游戏的好帮手。



坦克大战

http://www.flash-games.net/online/2868/bot-arena-3.html

一个Flash游戏，比较简单。开始你要分别购买构成坦克的3个组件，然后把它们组装在一起，再去参加对抗赛赢得奖金，以便解锁和购买更高级的组件。进入界面后，左上栏是商店，Chassis、Plating和Compoments就是那3种组件，大体可以看成是坦克的底盘、炮塔和武器系统，选好后点下边的Purchase Item购买，Chassis组件会直接进入右上栏的Bots部分，而Plating和Compoments组件购买后会进入中上的Inventory部分，点Bot中的底盘，再在Inventory中选择组件，点下边的Mount Item进行组装即可。需要注意三点：一是开始的比赛对手都是两个坦克，所以你也要制造两个坦克，否则在初始阶段以1敌2根本不可能取胜；二是在比赛时无法进行人为操纵的，一切都是电脑AI自动战斗，你只能看着；三是有些武器是近战撞击型的，不是特殊的比赛不要选用，否则会被对手“风筝”到死。





关键字：Vista 减肥 vLite

以大为美的年代，Vista操作系统有减肥的必要吗？理由还是有的，Vista操作系统具有远超前代操作系统的胃口，你不控制它无限扩张的欲望，它就能轻易吞噬数十GB的系统分区空间。大部分笔记本电脑都不会有升级硬盘的机会，相对而言更加倚重于初始配置的存储能力，执行Vista系统不免有些捉襟见肘，因此为Vista减肥大有必要也大有可为。虽然Vista在一定程度上和WinXP有相似之处，导致减肥步骤也几近相同，不过Vista新的特色也必然带来新的赘肉，还是有必要特别对待的。

一、净化OEM系统

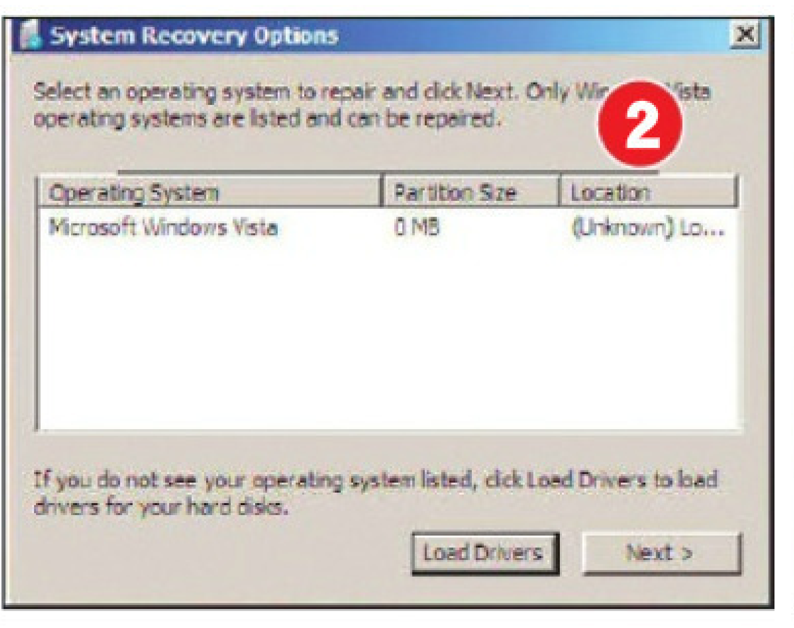
当前用户使用的Vista操作系统中，超过70%以上来源于预装Vista操作系统的品牌机电脑，而且由于微软的市场推行策略，OEM的Vista操作系统比例还会继续攀升。OEM预装的操作系统无一例外捆绑了大量所谓特色软件，增肥的操作系统笨重累赘，占用大量系统分区空间，使用起来也会影响系统性能，将其卸载干净并非易事。更糟糕的是，很多厂商并不会将Vista系统安装盘提供给用户，替代品是一张具有恢复预装系统的恢复光盘，甚至没有恢复光盘，只有隐藏的恢复分区。基于这种情况微软特别发布了一款软件Vista Recovery Disc（http://xiazai.zol.com.cn/detail/32/313066.shtml#down），通过该软件用户只需调用Vista安装DVD的恢复中心功能，就能把操作系统恢复到不包含任何预装服务的状态。

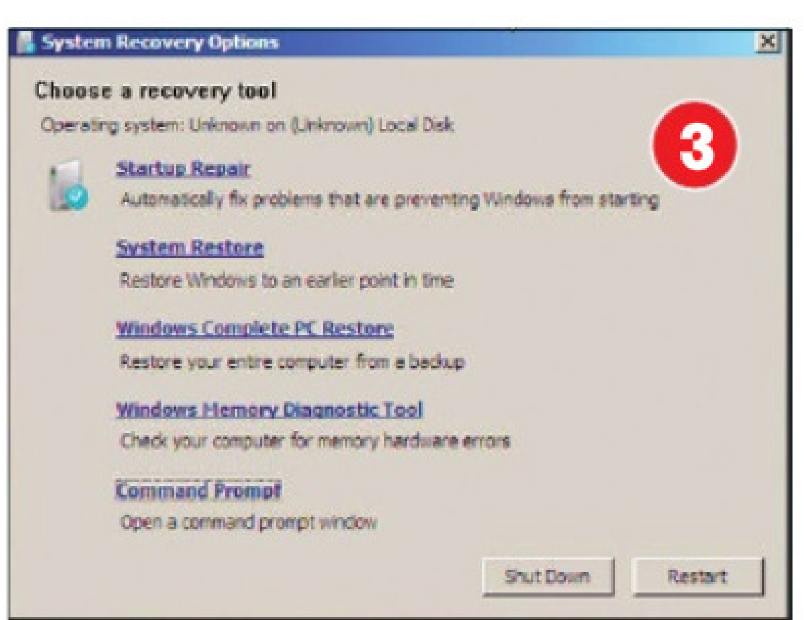
Vista Recovery Disc是Windows PE环境的光盘镜像，将计算机设置成光驱优先即可使用光盘启动计算机。光盘启动后用户选择操作系统安装的语言时区，然后进入Vista安装界面。当然此光盘是不可能安装Vista的，用户只能选择界面下方的“Repair you Computer”。此时操作系统恢复功能已被启动（**图1**），用户点击“Next”进入下一步。

恢复工具会自动查找出硬盘上安装的Vista操作系统，并提示将恢复到系统初始状态。如果用户在多分区上安装有多操作系统，也可先点击“No”取消恢复，然后点击“Load Drivers”按钮查找分区上的操作系统进行修复（**图2**）。

事实上这张光盘镜像完全包括Visa安装DVD的“恢复中心”功能，可在技术上保证计算机真正恢复到不包含任何预装多余软件及不必要功能服务的系统初始状态（**图3**）。







二、关闭系统功能

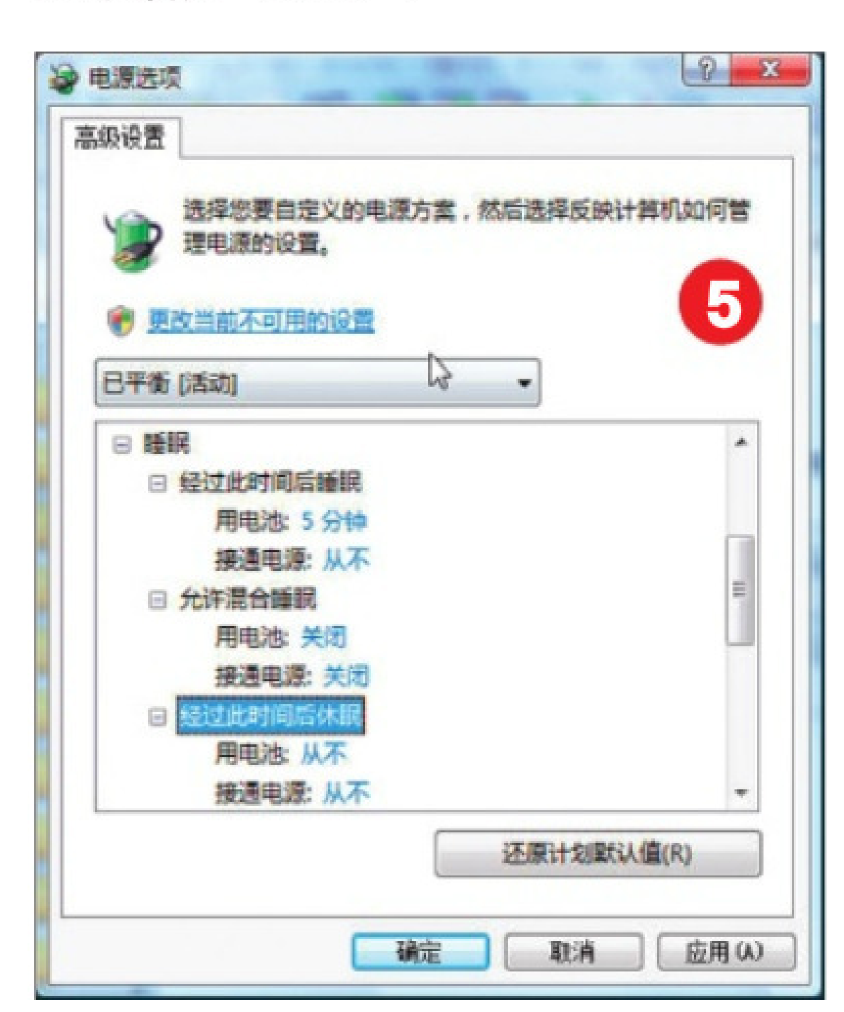
Windows操作系统对于初级用户是温柔体贴的，不过熟练用户反而觉得其越庖代俎，不需要的系统功能默认安装总是开启的，而这些功能往往会占据大量存储空间。对于熟练用户而言，关闭某些系统功能是明智的选择，不仅能释放空间而且能提升系统执行的效率。

混合睡眠功能是Vista着重改进的功能，它混合之前的休眠和待机功能。遗憾的是Vista的混合睡眠功能表现并不算好，尤其从休眠状态中恢复的时间，很多时候甚至远超过系统重启动时间，大多数用户都可考虑将混合睡眠功能关闭，或仅仅使用内存睡眠功能（即之前系统的待机）而关闭硬盘休眠功能，这样可以释放出与内存同样大小的系统分区空间。

以系统管理员身份进入Vista系统，打开控制面板，找到并打开电源管理选项，在“选择电源计划”页面上点击所选择计划下的“更改计划设置”（**图4**）。



在“更改计划的设置”页面上点击打开“更改高级电源设置”功能。在弹出的“高级设置”选项窗口中，依次展开“睡眠”→“混合睡眠”，将“用电池”和“接通电源”两种状态下都关闭，同时设置硬盘休眠功能从不启用（**图5**）。



如果用户希望彻底关闭系统休眠功能，则以管理员身份执行打开命令行窗口，然后键入命令“powercfg -h off”，此时电源高级管理中已经找不到被关闭的系统休眠功能（**图6**）。



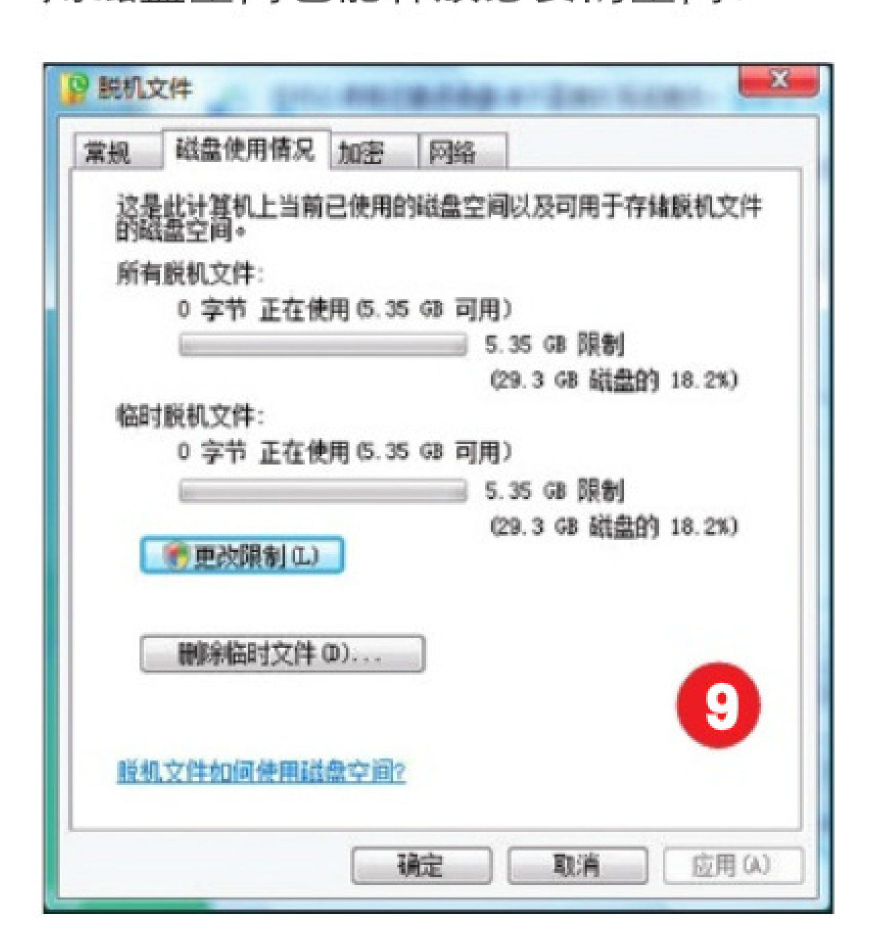
接着打开资源管理器右键点击系统分区并选择属性，在属性的常规选项卡中点击“磁盘清理”按钮（**图7**）。

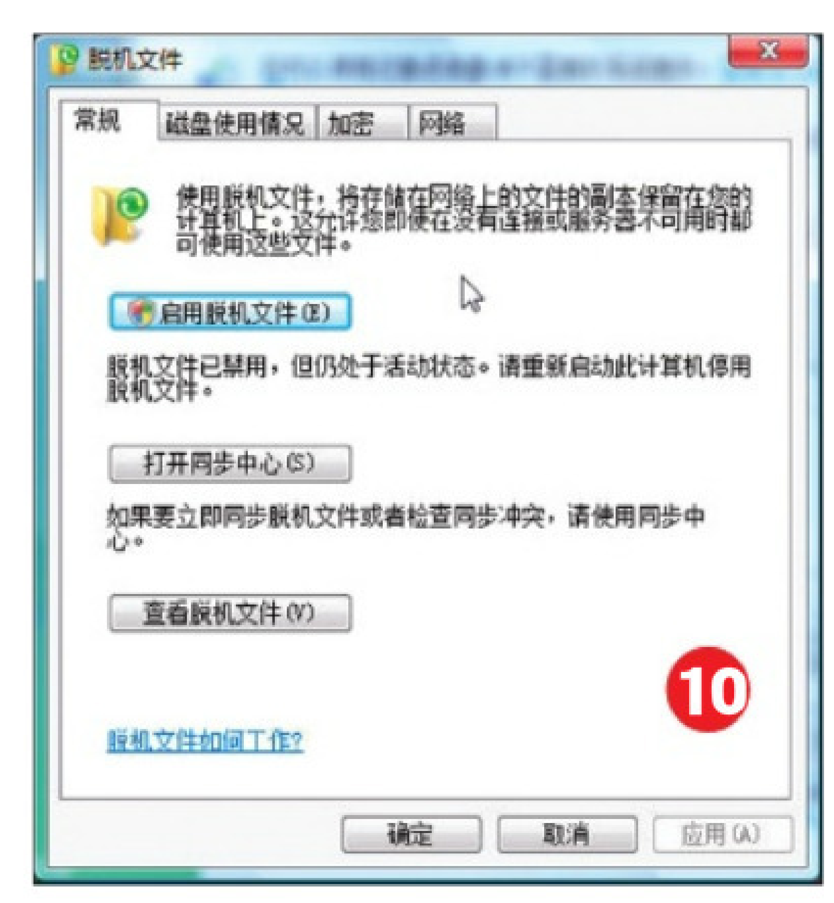


等到系统自动扫描完毕后，勾选“磁盘清理”对话框中的“休眠文件清理器”选项，最后单击“确定”按钮就能将系统分区的“hiberfil.sys”文件从系统分区中删除，当然不关闭休眠功能是无法将其直接删除的（**图8**）。考虑到执行Vista操作系统的计算机内存容量都可观，关闭混合睡眠或休眠功能通常能获取数GB的系统分区空间。



脱机文件是Vista中新引入的网络功能，能自动备份网络存储的文件，同时默认也会占据巨大的磁盘空间。对于不需要网络协同工作或网络存储的用户，完全可关闭脱机文件以节省接近20%的系统分区空间。打开“控制面板”→“脱机文件”，切换到“磁盘使用情况”页面，点击“删除临时文件”按钮删除已有的脱机文件（**图9**）。然后切换到“常规”页面，点击“禁用脱机文件”按钮禁止功能（**图10**）。当然用户也可选择保留脱机文件功能，适当调整其默认占用磁盘空间也能释放必要的空间。





系统还原是Windows操作系统中较为实用的功能，系统还原的备份信息存放在隐藏的“System Volume Information”文件夹中，当然备份文件是需要磁盘空间换取的。由于其不像前代操作系统可直接调整还原空间大小，Vista系统的还原文件会始终占用大量系统分区空间，有信心能力维护好系统和个人数据的用户可关闭系统还原功能。打开“控制面板”

→“系统属性”，切换到“系统保护”页面，去除窗口列表中所有磁盘分区的勾选，系统就会关闭对应分区的还原功能并删除还原点（**图11**）。如果希望保留系统还原功能而只是调整其占用空间，以管理员身份执行命令行窗口，执行以下命令“vssadmin resize shadowstorage /on=C: /for=C: /maxsize=2GB”后回车，成功后系统会提示“成功地调整了卷影副本存储关联的大小”。其中“/on=C: /for=C:”指定Vista系统所在的硬盘分区，“maxsize=2GB”为系统还原可以使用的硬盘空间上限，具体数值可根据自己的硬盘大小而定，如果省略了/maxsize这一项，系统将卷标重置为缺省大小，不过对于任何卷标来说，/maxsize都不会少于300MB。退出命令行窗口，重新启动Vista即可。

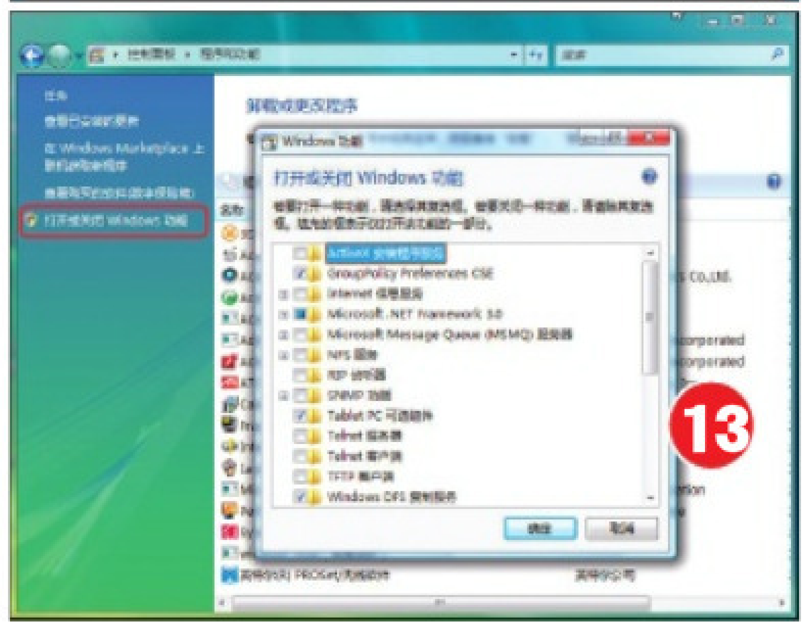


三、更新备份清理

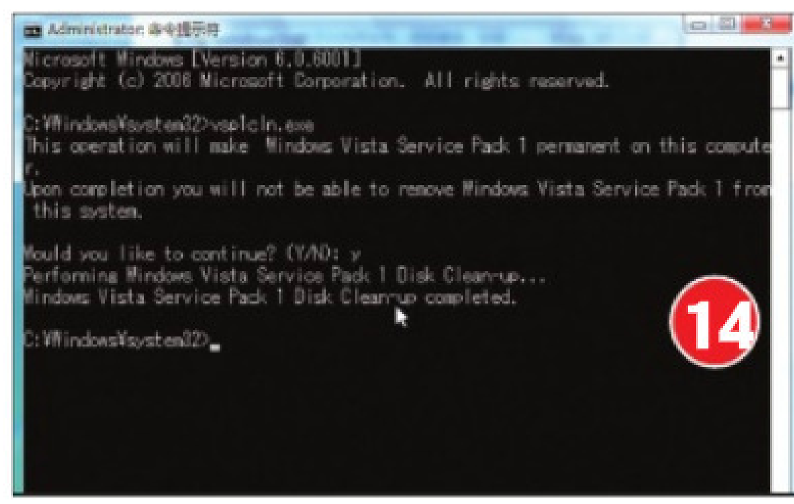
熟悉XP的用户肯定知道清理补丁更新的备份文件能释放大量系统分区空间，不过在Vista的安装文件夹下，用户已无法找到熟悉的补丁更新备份文件夹了。原因在于Vista已经从用“安装配置”（INF文件）描述的操作系统过渡到组件化的系统。Windows中的“组件”包括一或多个二进制文件，一个索引文件，还有一个描述安装过程如何进行的XML格式文档。这个XML文档描述了可能的注册表操作或安全权限需求。组件们以逻辑单元分组，这些单元的不同就是Windows不同版本的区别。因此微软使用WinSxS文件夹存放了Windows所需要的所有组件。



每当系统需要任何一种文件的时候，都会从这个文件夹找到相应的文件，再拷贝到需要的路径里面，或直接创建一个映射，指向WinSxS文件夹里的源文件。也就是说，理论上WinSxS文件夹和Windows完全安装一次所需的磁盘空间一样大，并不会随着时间推移越来越臃肿，但如果你安装了一项功能的补丁更新，那么为了方便回滚有问题的更新，新旧两种文件副本会同时存放在WinSxS文件夹里，因此实际上文件夹占用的空间就会越来越大（**图12**）。



微软这么做显然能大大提高产品的稳定性，因为每个更新版本都有副本保存，所以当回滚一个更新时会退回到旧的版本，不会出现版本号混乱的局面。而且如果要添加一个新功能，系统会检查是否已有版本号更新的组件，而不是直接插入安装光盘，因为那样只会装上RTM的旧版本。因此可以注意到用户已不能从硬盘上删除某种Windows功能了，控制面板“程序和功能”里只有一个“打开或关闭Windows功能”选项，而不是“添加或删除Windows功能”（**图13**）。

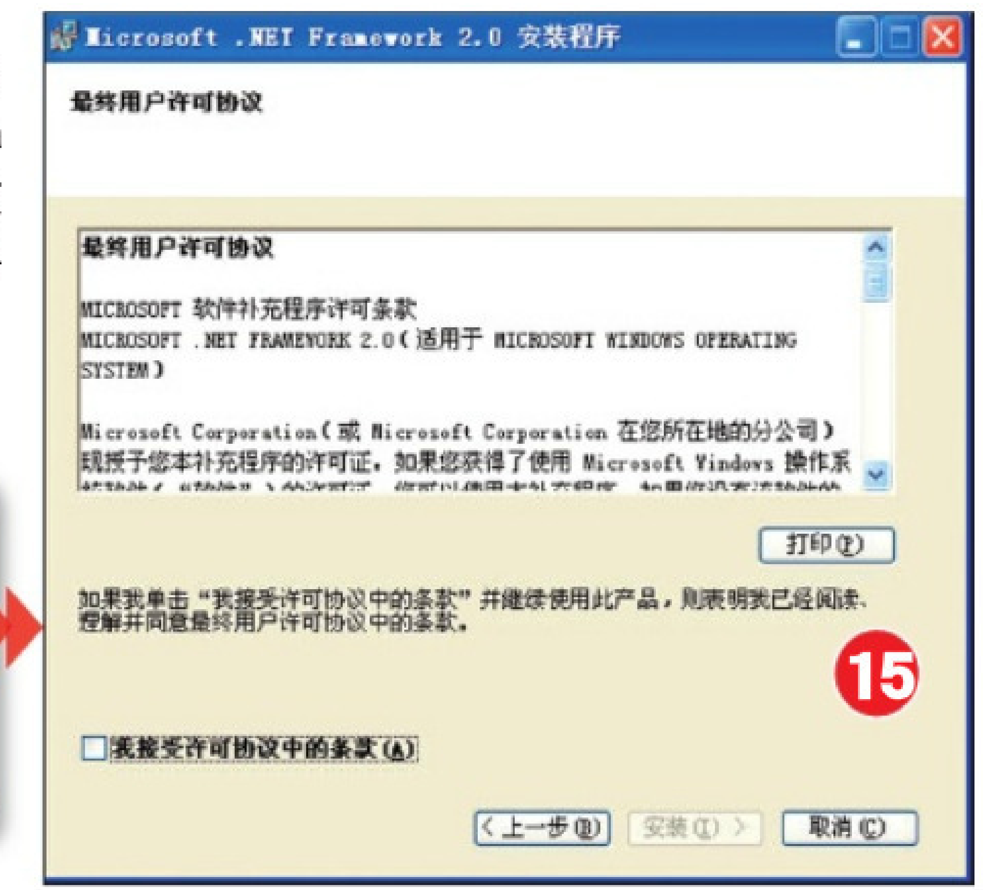


目前安全削减WinSxS文件夹的大小只有一个办法，就是尽可能去掉自己不用的组件及其更新。此外虽然微软没有提供官方整合SP1到Vista RTM光盘的办法，但SP1中的一个小程序“VSP1CLN.EXE”可以永久整合SP1到系统，删除一切用于回滚的版本备份，这样用户不能回退到RTM的Vista版本，不过相信没有用户会有这样的要求（**图14**）。

四、系统组件精简

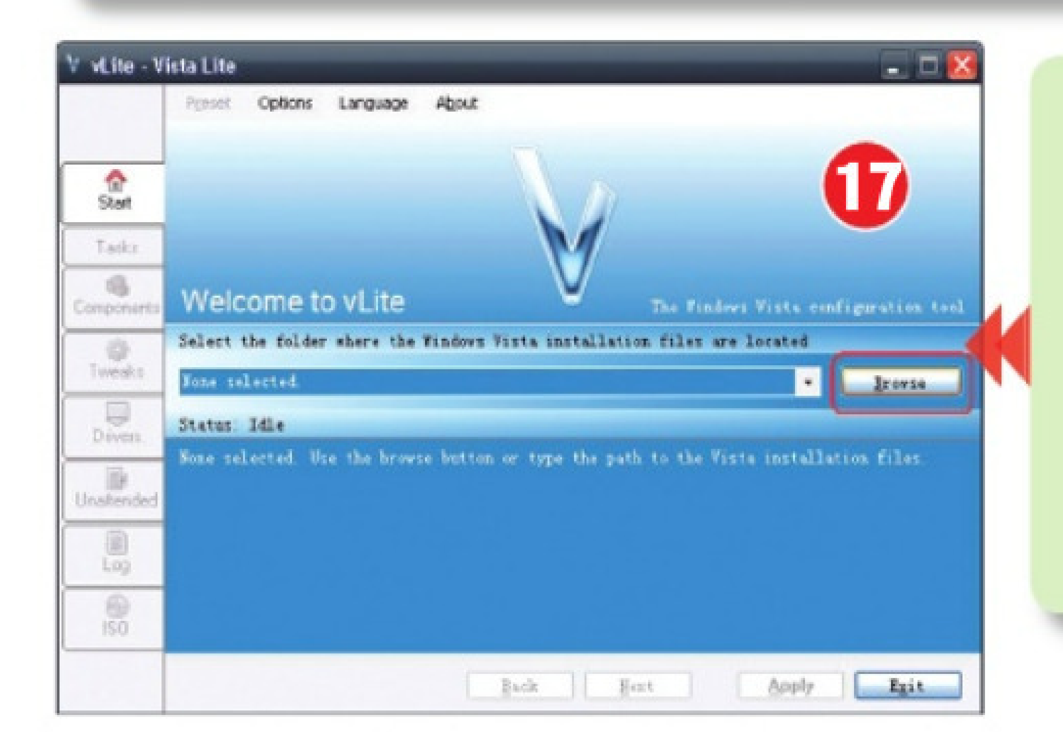
扬汤止沸不如釜底抽薪，如上所述用户已不能在Vista中直接添加和删除Windows功能，但实际上大多数用户都用不上诸如Table PC、Media Center等功能，那么唯一办法就是在安装之前进行系统组件的精简，使用Vista操作系统专用的精简程序vLite，能轻松精简原版操作系统的组件（http://www.vlite.net/）。

vLite与nLite有着相同的安装前提，即需要先安装微软的.NET Framework 2.0环境，可在微软网站下载安装（http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=0856eacb-4362-4b0d-8edd-aab15c5e04f5&DisplayLang=en），注意按自身需求下载32bit和64bit版本（**图15**）。



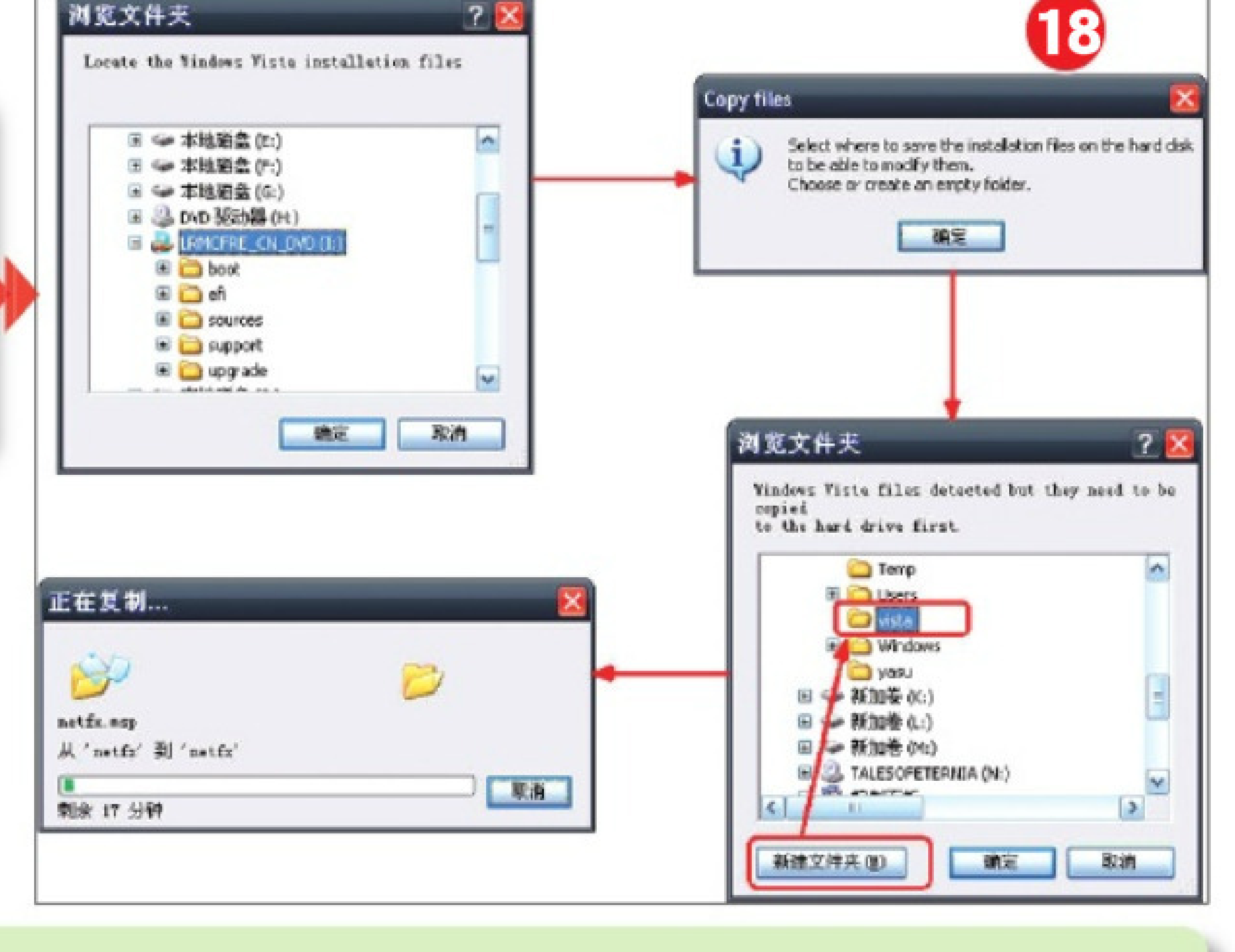
vLite软件安装并第一次执行时，应用程序会强制检测用户计算机中是否已安装“File System Filter Manager”和“WIM Fliter”两项功能，没有安装的用户并不能按“Cancel”按钮跳过，否则vlite无法进入正式精简的界面（**图16**）。

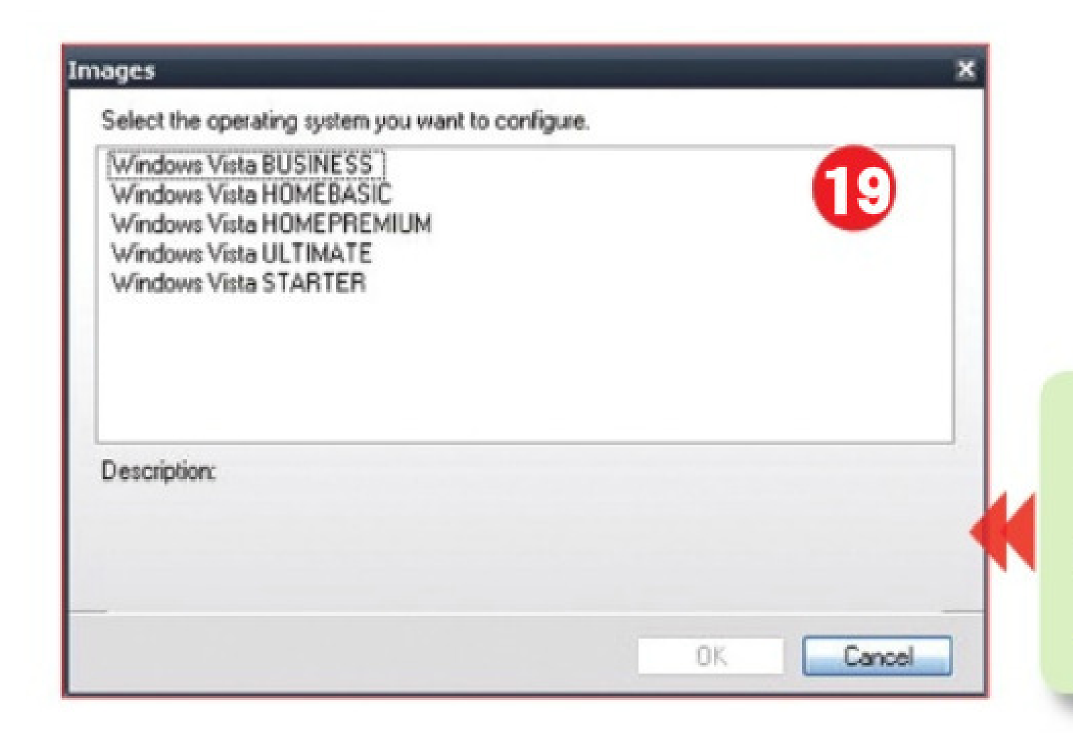




进入vLite的主操作界面后，首先将Vista安装光盘放置在光驱内，然后在界面中部点击“Browse”按钮选择Vista安装光盘的位置（**图17**）。

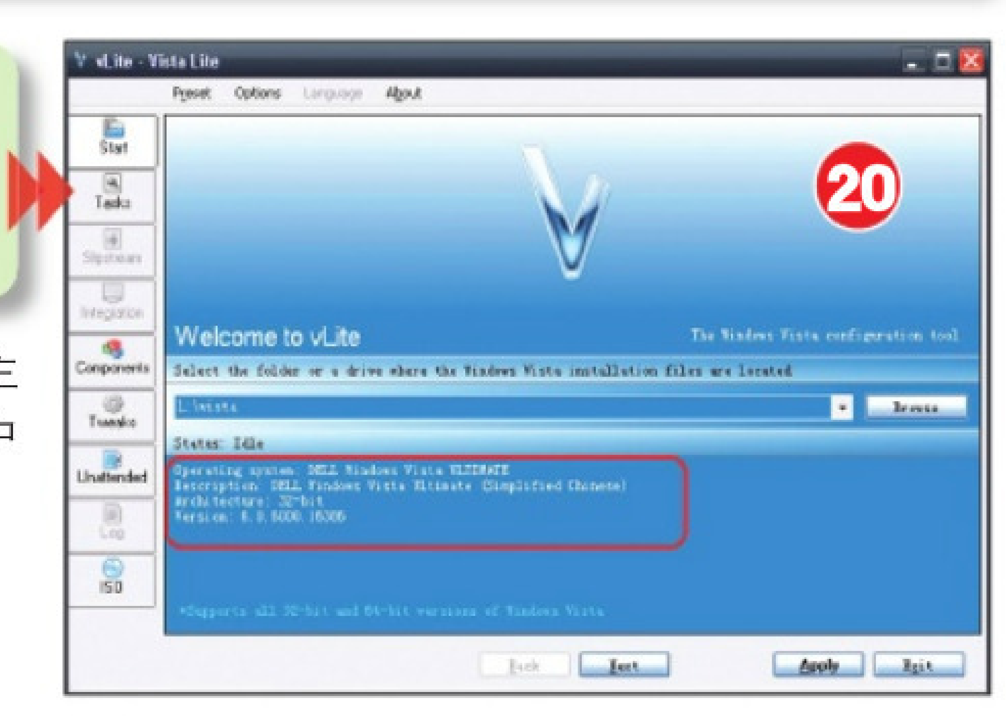
此时vLite会提示要将光盘内的Vista安装目录复制到电脑硬盘中，因此用户要在硬盘上指定一个存放文件夹，这也是整个精简工作完成之后安装文件的存放地，当用户建立存放文件夹之后vLite就会开始复制文件（**图18**）。



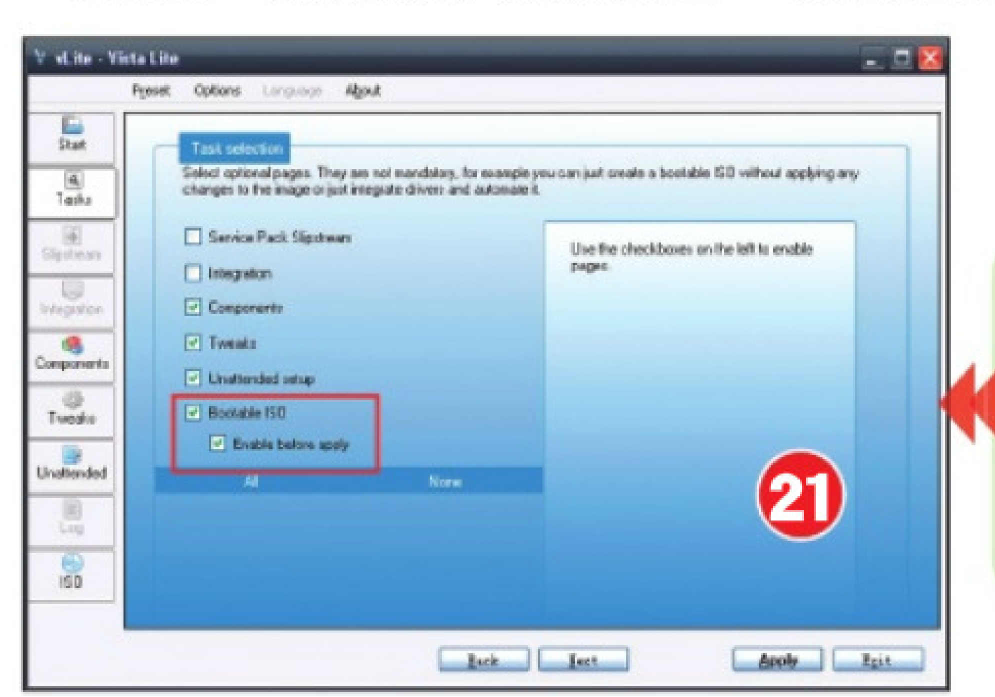


当完成Vista的安装文件复制工作后，vLite会自动检测安装文件夹内的Vista版本。对于Vista RTM版检测程序会询问用户选用哪个版本的Vista作为精简对象，如果用户使用的是其他版本的Vista安装程序，则不一定会显示这个画面（**图19**）。

用户选择希望精简的Vista版本后，vLite主界面上可以看到检测出的信息，请注意一定要查看其检测的版本号信息是否正确，否则无法完成正确的精简工作（**图20**）。

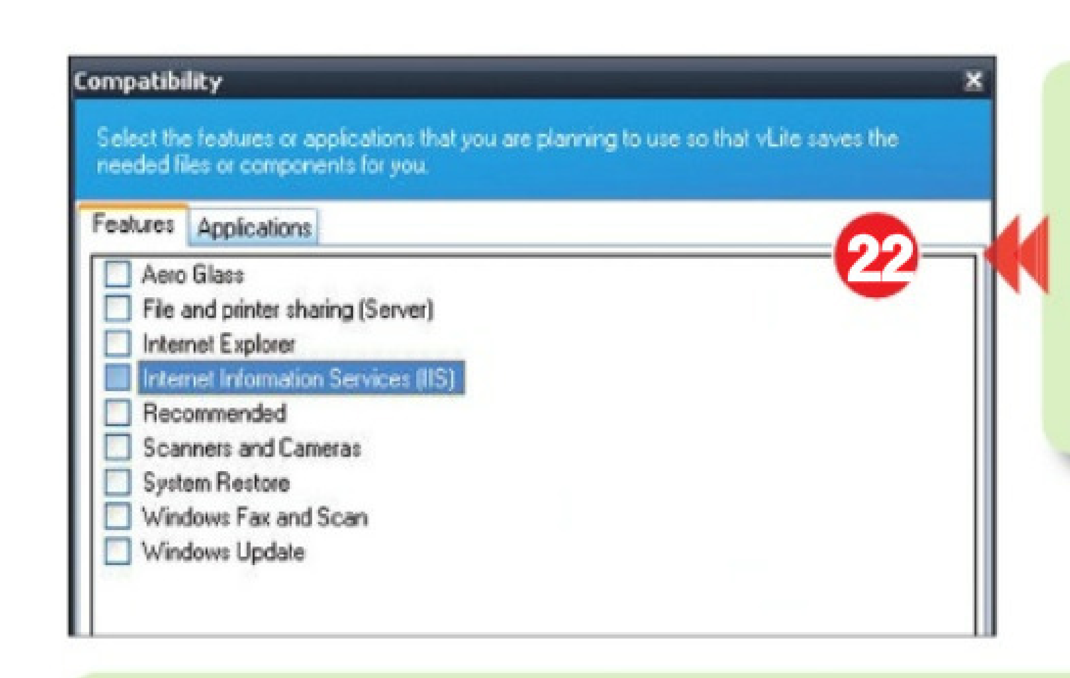


点击“Next”按钮进入任务设定步骤，用户每勾选一项任务，主操作界面左方呈灰色不可选状态的功能标签就会相应变亮启用。其中“Component Removal”为精简设置，“Tweaks”为系统行为预设置，“Drivers”为集成用户驱动程序，“Unattended”为无人应答设置。



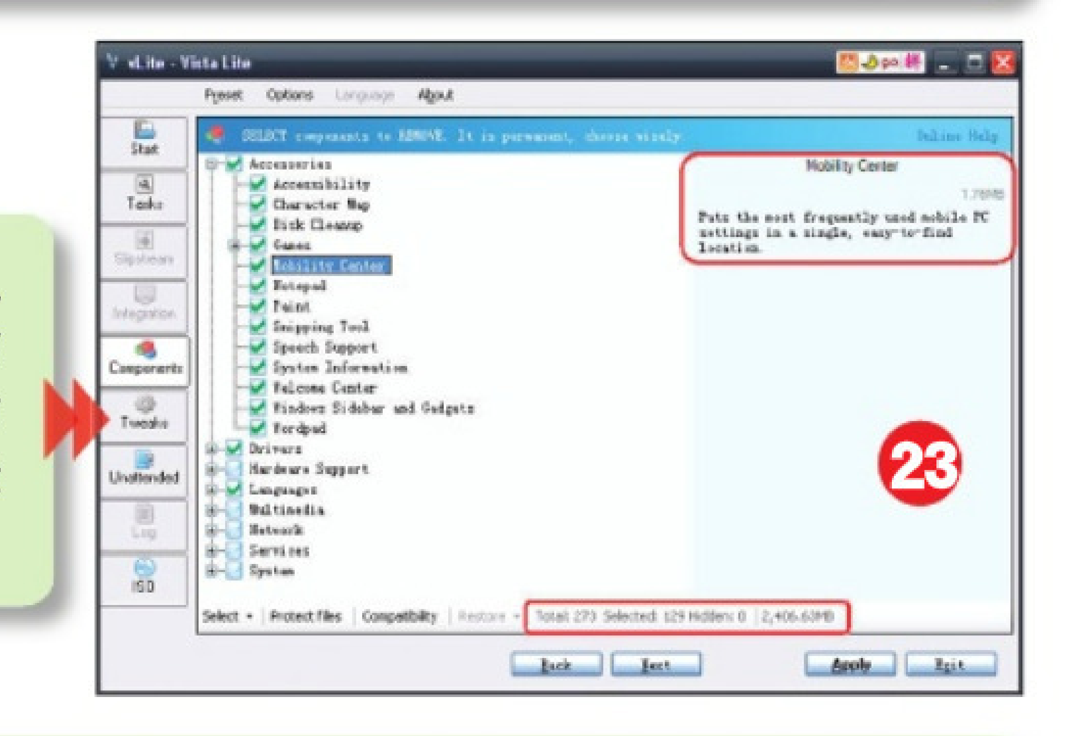
注意最后的“Bootable ISO”任务下方有个防呆设计的复选项，如果勾选它那么左方原本灰色不可选的“ISO”功能标签会变亮。也就是说即使用户不完成任何设置任务就能直接创建光盘映像，这对于以后重复创建个性化光盘是有意义的，不过初次用vLite完成精简工作前先不要勾选（**图21**）。

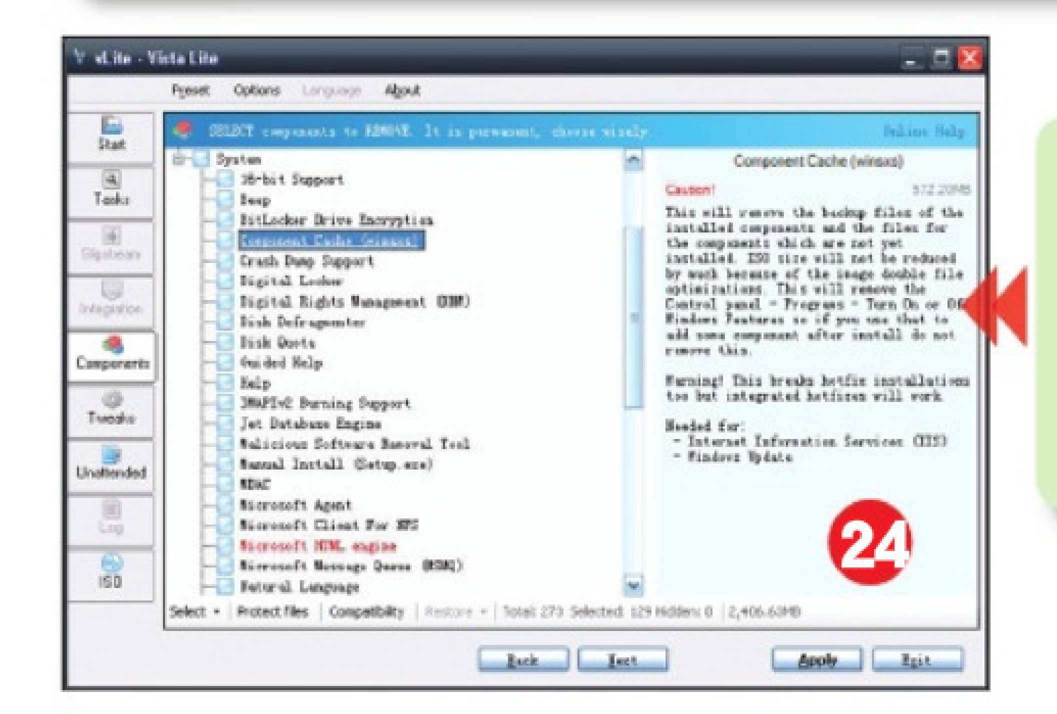
栏目编辑·星尘·stardust@popsoft.com.cn



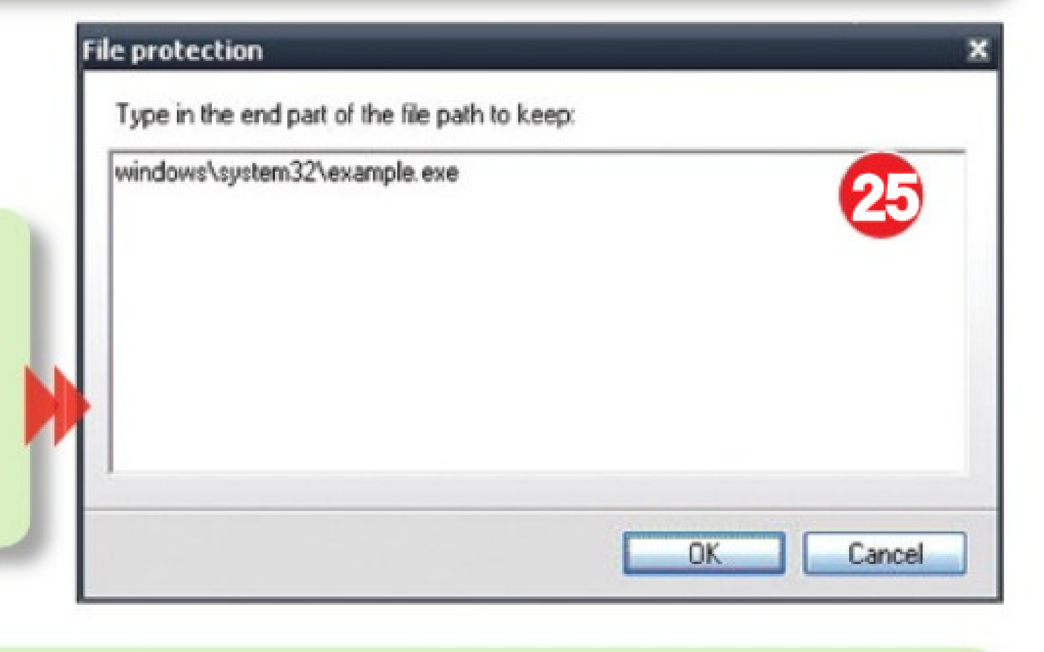
进入“Components”任务界面时，vLite会跳出一个窗口询问用户，是否安装操作系统需要启用某些系统特性以及使用某些应用软件。包括“Aero Glass”效果和KMPlayer、ACDSee等，如果要使用这些软件用户必须先勾选这些选项，在后面的精简工作中vLite就会保留必要的系统文件不被删除（**图22**）。

“Components”标签页中可以精简和删除的Vista项目包括如下九大类数十个项目,用户可根据需要选择想删除的Vista项目。其中右方面板会显示用户当前勾选项目的详细功能信息，及精简到此项目能够节省出的空间大小，而下方的会将用户选择的精简项目进行数目和容量统计（**图23**）。

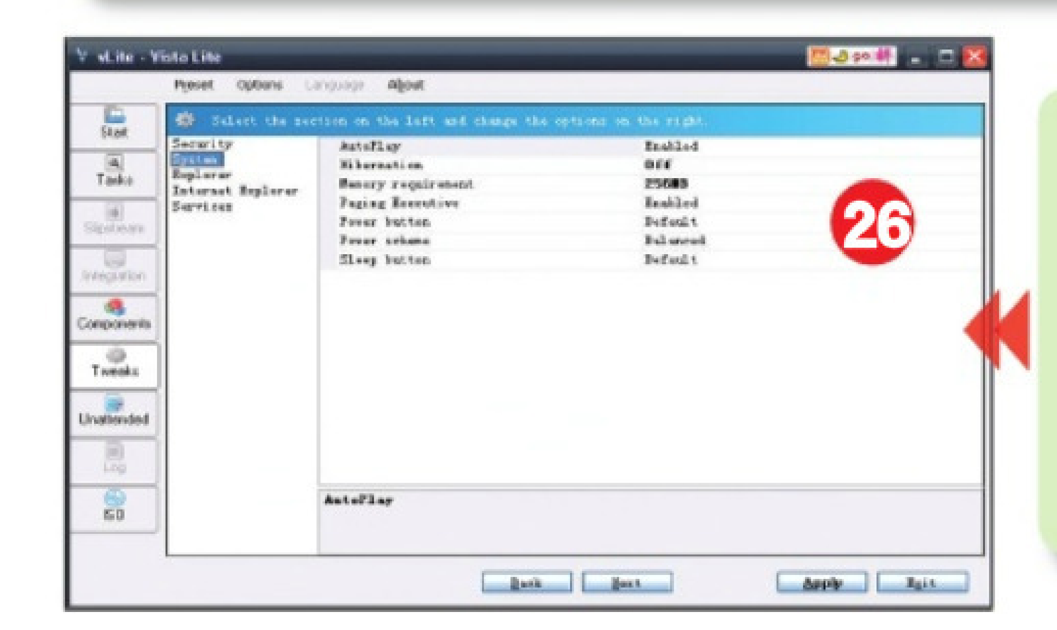




用户必须注意“Components”中某些暗红色项目，vLite会在右方面板给出明显的警告信息。精简这些项目会带来明显的系统功能缺失，甚至有可能会产生不可预料的后果，由于Windows系统过于复杂的内部结构，往往用户很难确定系统功能缺失到底是哪些精简部分引起的（**图24**）。

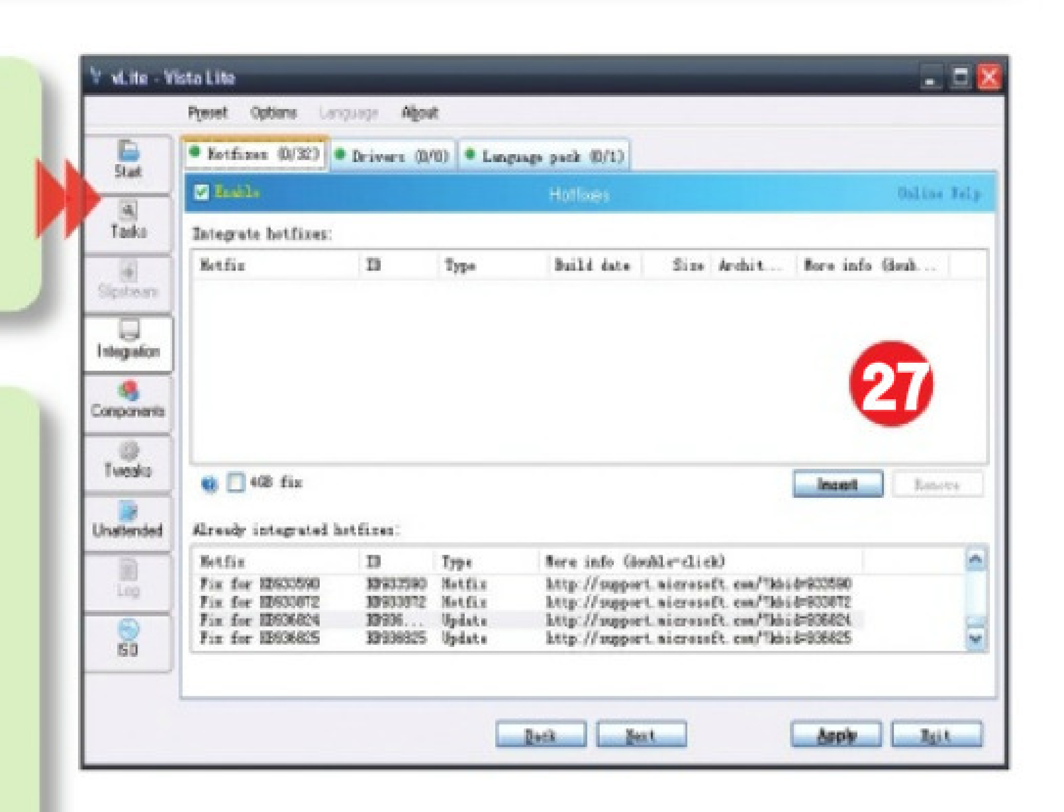


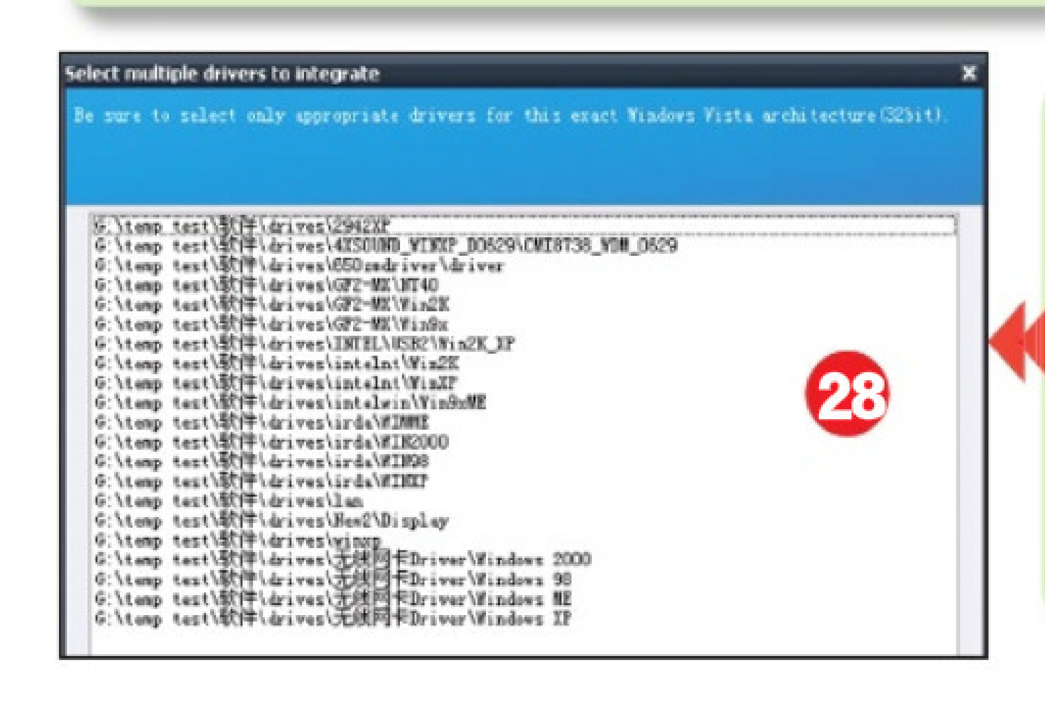
如果用户点击下方的“Compatibility”按钮则可调出之前的保留设置窗口。如果点击“Protect Files”按钮弹出文件保护窗口，用户可在对话框中手动输入希望精简过程中一定保留的系统文件，这对于高级用户是非常有用的设置（**图25**）。



相对而言vLite的“Tweaks”功能调整项目非常有限，只有“Security”“System”和“Explorer”数项而已。大部分都是安装系统后可调整的项目，例如关闭“User Account Control”等，但其中的“Memory Requirement”可以修改原版操作系统的安装要求，将默认的512MB内存要求修改为256MB内存，这对于虚拟机测试精简结果是非常有用的设置（**图26**）。

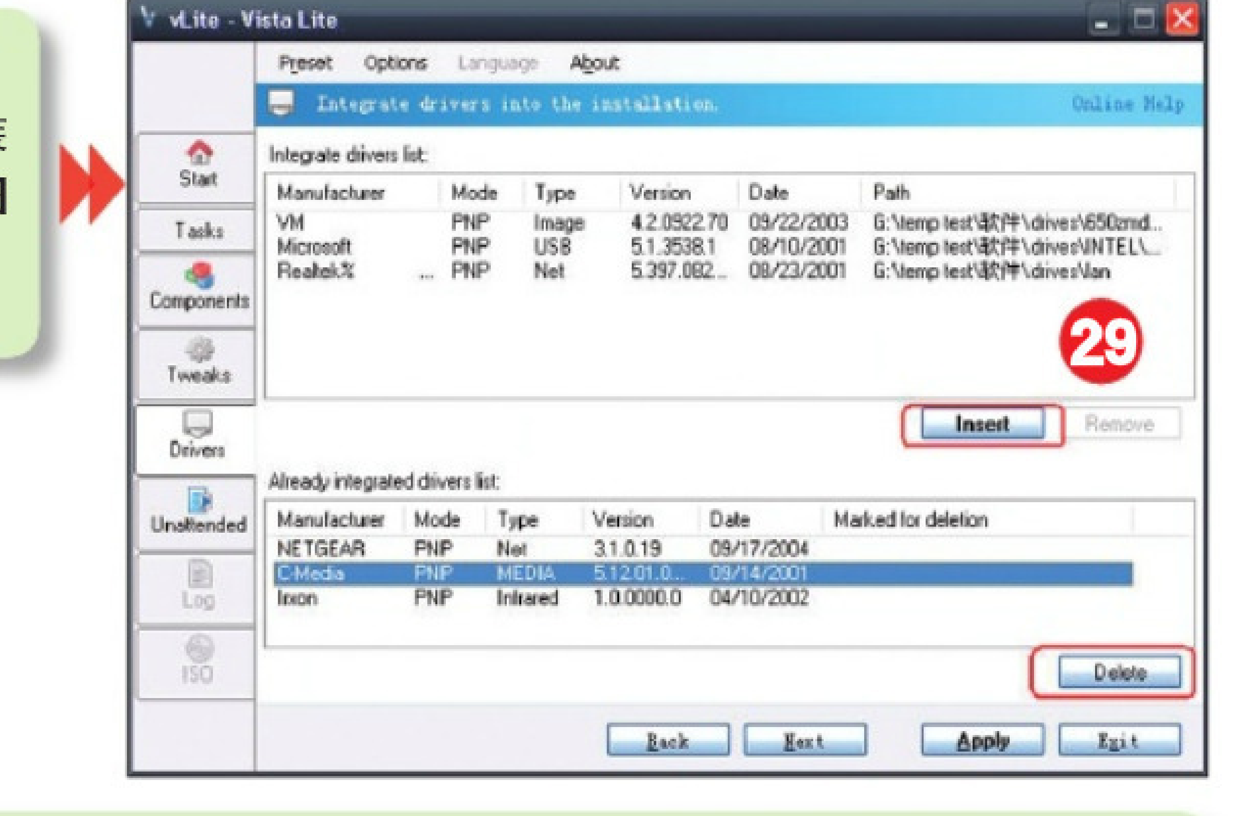
进入集成功能界面后，用户可以选择集成补丁更新、语言包和驱动程序，点击“Insert”按钮插入打算集成的设备驱动程序，如果选择Single Driver则需要指定驱动程序的INF文件（**图27**）。

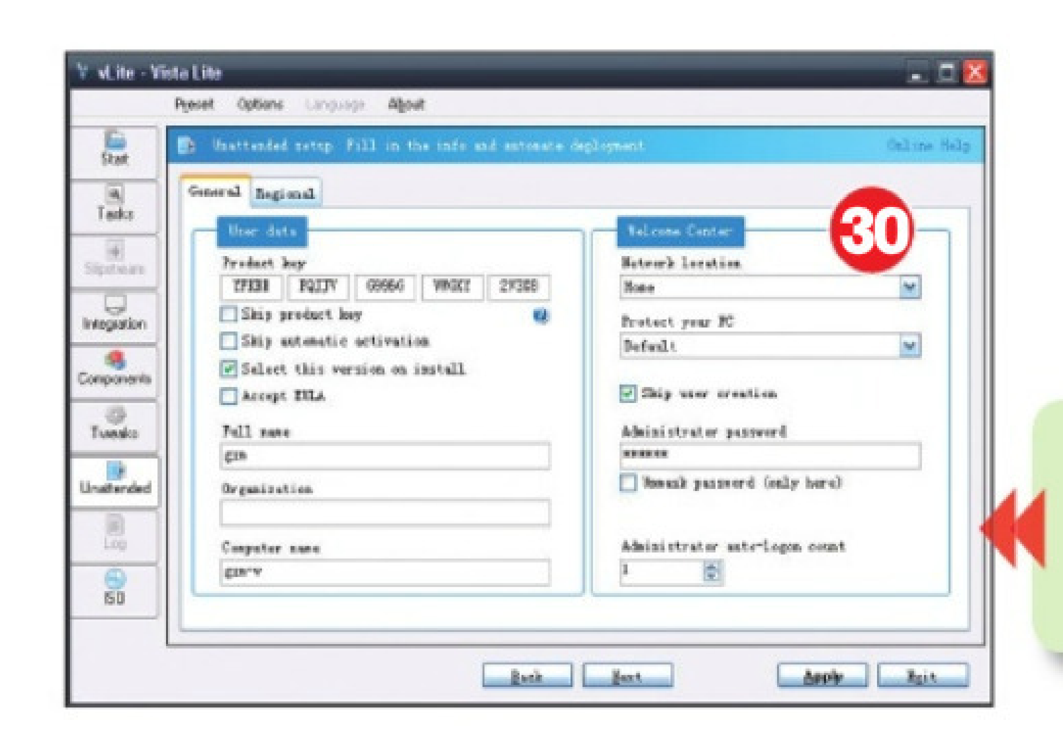




如果选择Multiple Driver Folder则可以批量插入设备驱动程序，用户只要在窗口选择需要的驱动程序即可一次导入性导入（**图28**）。

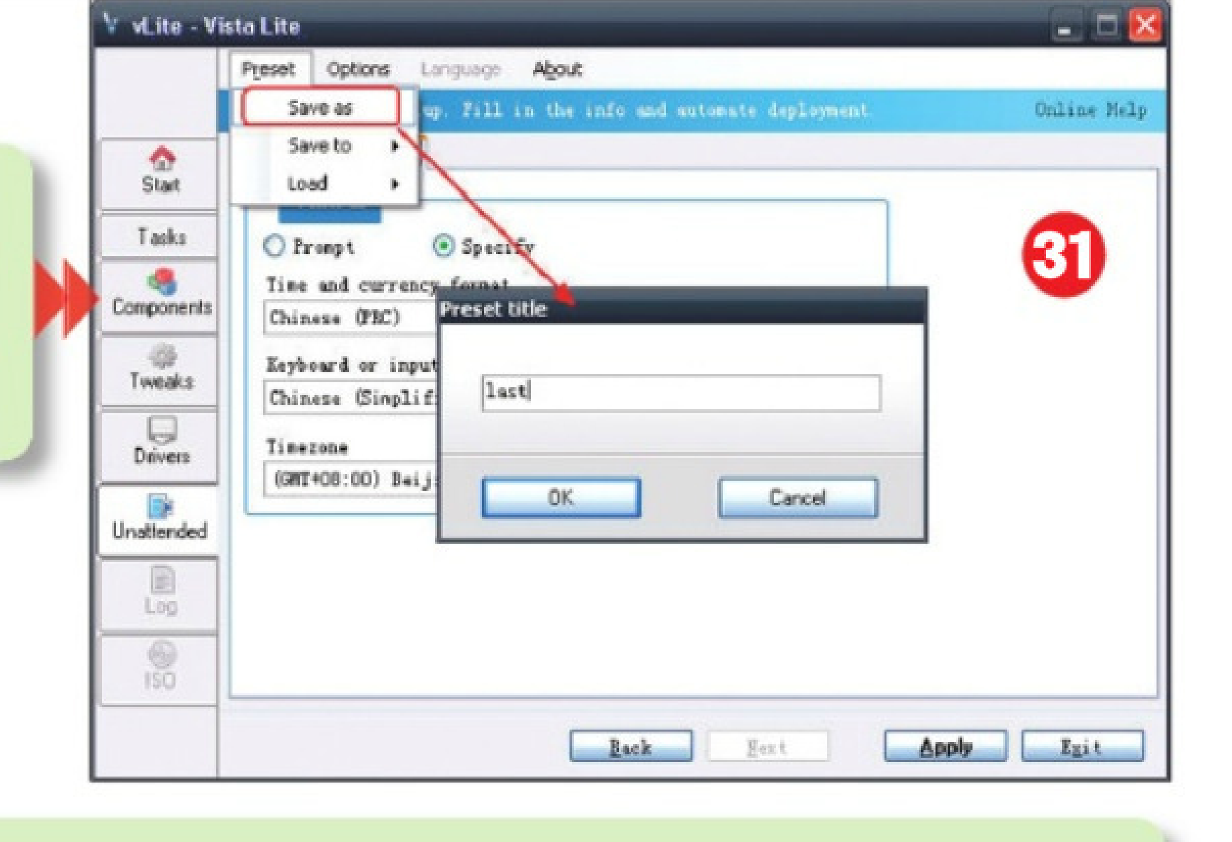
注意Drivers功能并不只是在操作系统中集成驱动程序，如果用户使用的并非是原版安装文件，而是已经修改过安装文件映像，那么在这里也能将已集成的驱动程序删除（**图29**）。

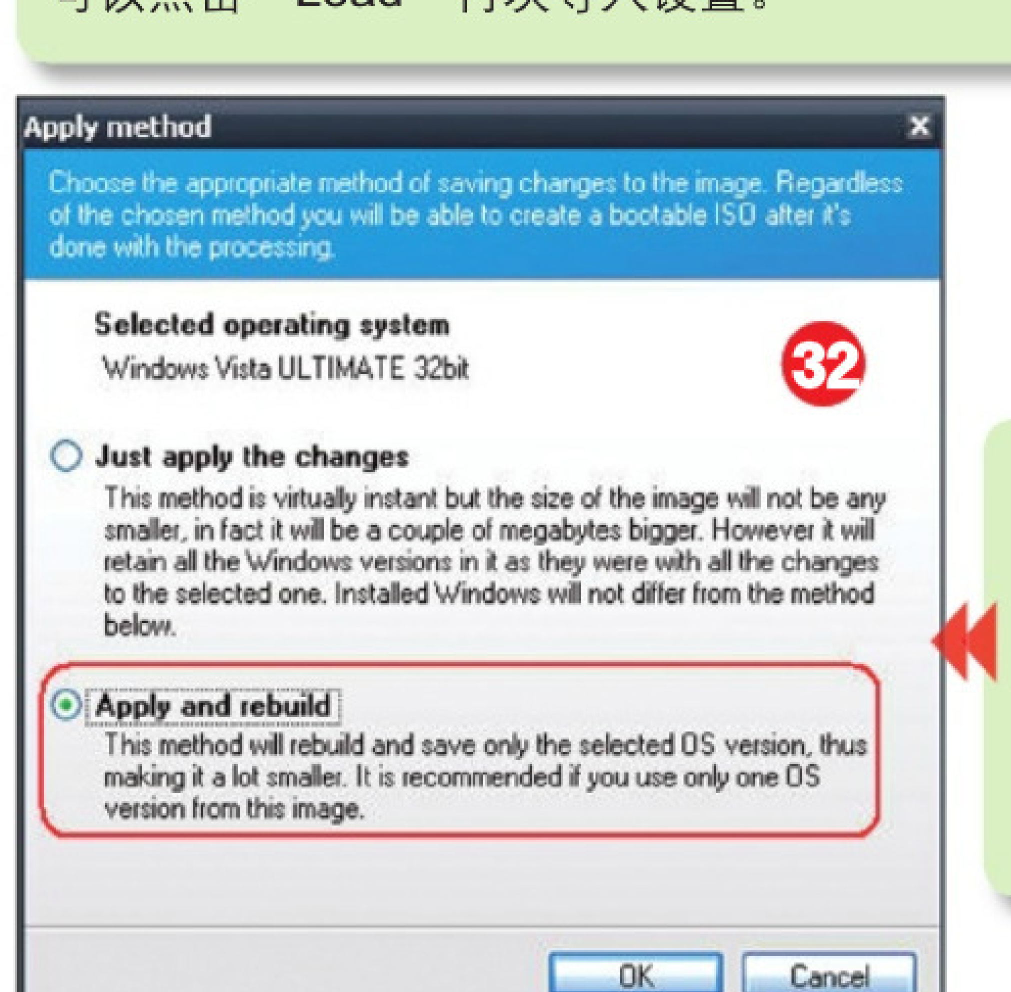




“Unattended”仅仅提供Vista安装过程中用户互动的部分预先设置，包括产品序列号的输入、用户账户设置以及时间和地区设置，可以调整的部分非常有限（**图30**）。

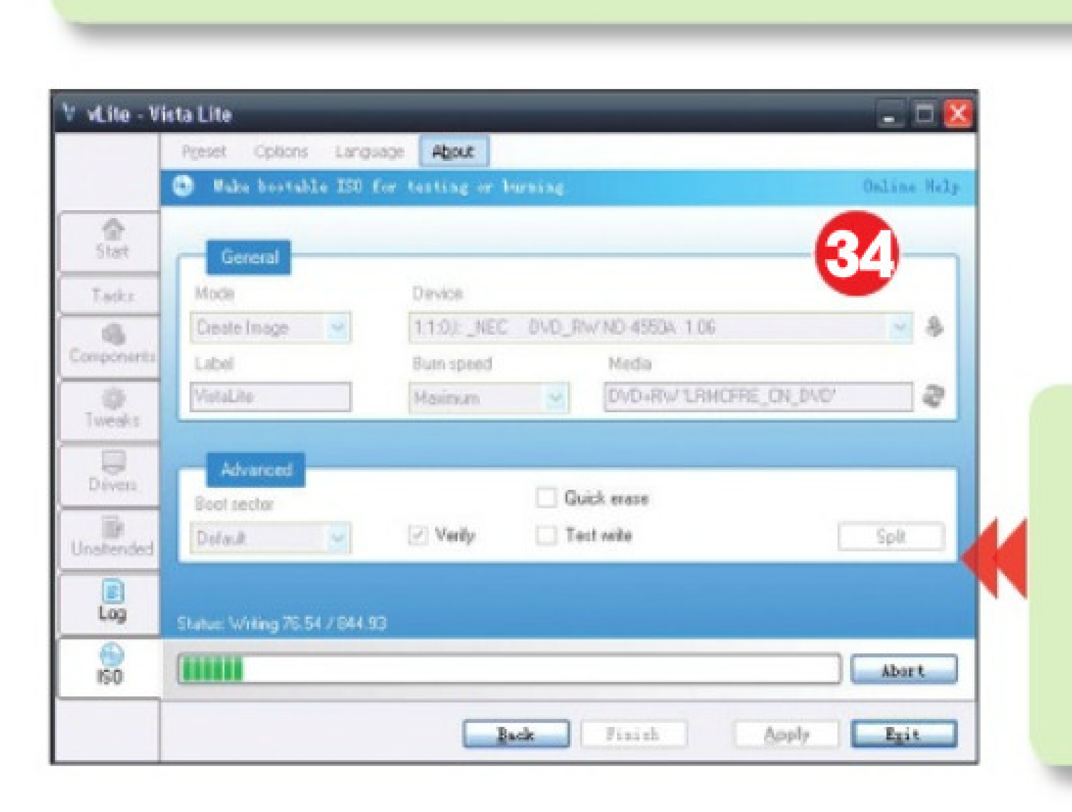
到此时所有精简前的设置工作都已完成，如果用户想保存修改过的设置，可在vLite程序界面的工具栏上点击“Preset”→“Save As”进行保存（**图31**），当需要时用户可以点击“Load”再次导入设置。



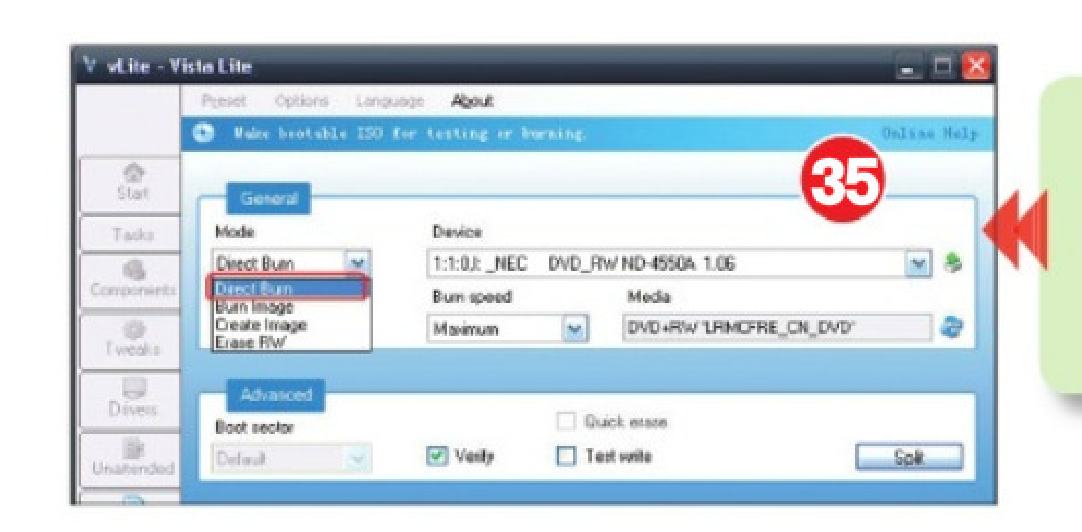


接下来开始制作Vista的精简版安装镜像文件。点击“Apply”按钮应用设置前，vLite会弹出窗口询问用户修改方式。其中“Just apply the changes”选项只是将用户的修改设置套用到Vista安装文件夹，而不真正删除精简出的文件，也就是说最终的安装光盘体积是不变的。而“Apply and rebuild”选择在套用修改的同时重新制作Vista安装文件夹以节省空间，也就是说用户得到的安装光盘体积会被大大压缩（**图32**）。

在完成上述所有设置后，vLite就开始修改指定的Vista安装文件夹，包括修改设置、删除部件及清除文件，重建安装文件映像。整个过程完全自动化，不过需要相当长的处理时间（**图33**）。



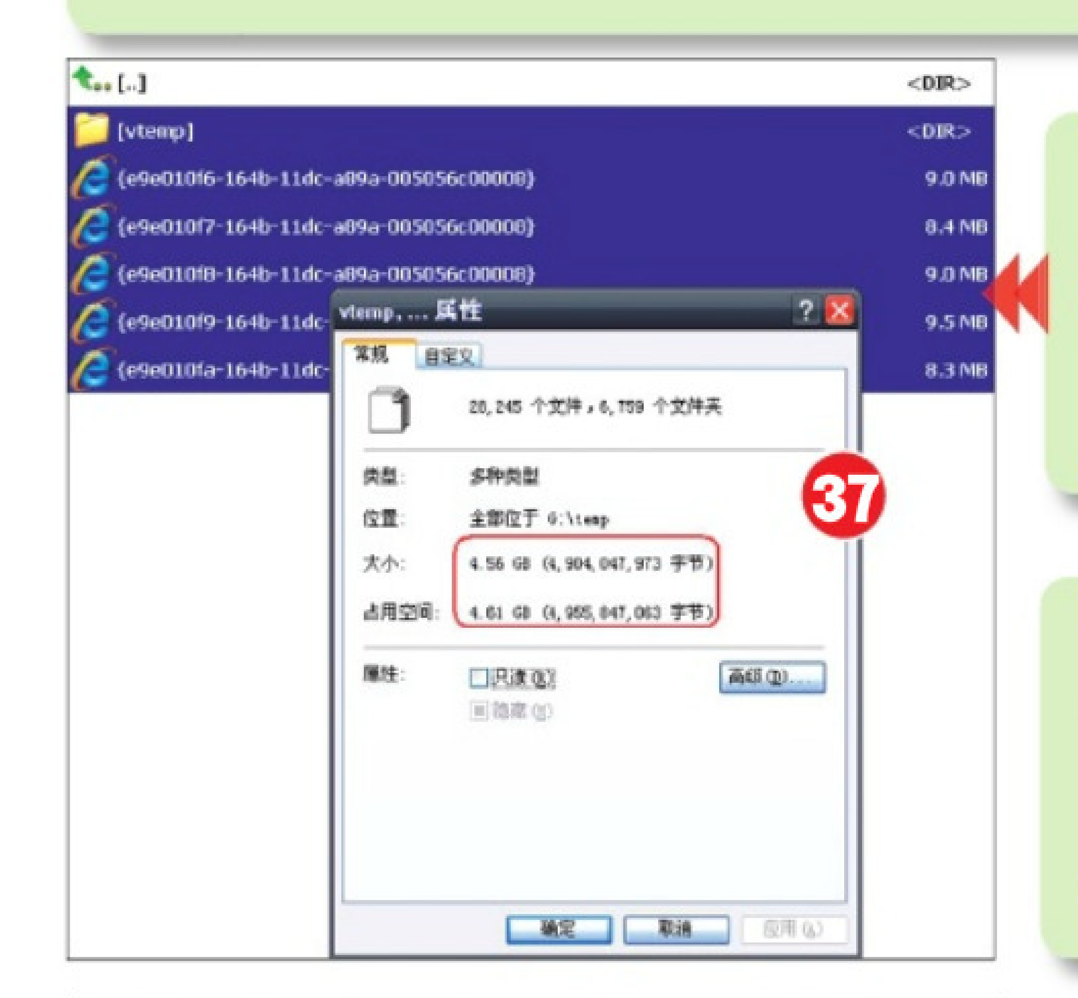
在精简版Vista安装文件夹映像制作完成后，vLite程序主界面左方的“ISO”标签页也会从不可选状态变为可选状态。此时用户可在“ISO”标签页中将Vista安装目录制作成ISO光盘镜像，点击vLite界面中部的“Make ISO”按钮制作映像，可使用虚拟机测试映像是否封装正确（**图34**）。



如果用户希望直接刻录启动光盘，那么将界面上部的Mode模式修改为“Direct Burn”，下方的“Make ISO”按钮即可切换为“Burn”按钮。当确认刻录机中已经放入刻录盘，那么点击“Burn”即可直接刻录安装光盘（**图35**）。

注意无论制作映像还是直接刻录，用户都可点击“Split”按钮调出分割对话框，在这里用户可指定映像容量将安装光盘切分。这将原本是DVD的光盘切分为数张CD光盘存储，这种分割完全不会影响用户的正常安装，只需要安装出现提示时依次放入分割的光盘即可（**图36**）。

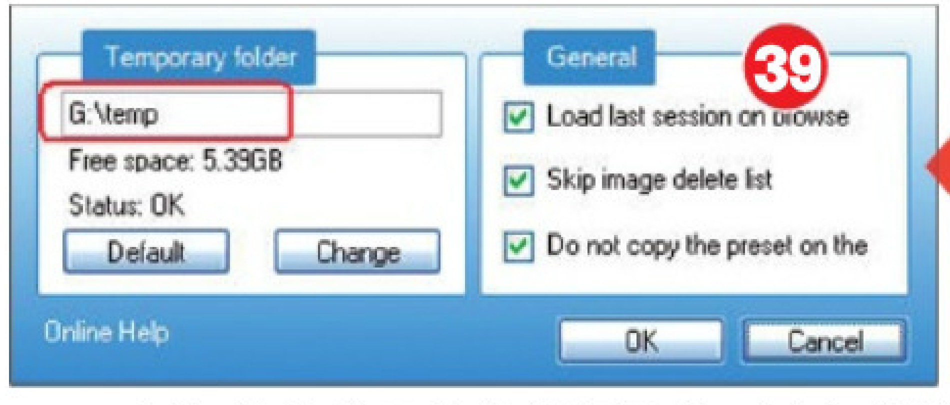




如果精简工作过程中vLite进程被意外中止，那么用户会看到磁盘上遗留了数GB的临时文件，而且这些文件是无法删除的。不过并不用太担心，用户只要简单对比一下就知道，大多数文件并没有真正占用磁盘空间，因为这些文件都属于映射出的虚拟文件，如果希望消除它们只要执行vLite再次在原位置精简即可（**图37**）。

如果精简过程中遇到无法访问安装文件映像的提示，那么精简工作就无法完成（**图38**）。





造成这种问题的原因是由于用户设置临时文件目录时，将临时文件放置在磁盘的根目录，因此注意一定要为临时文件单独指定一个文件夹（**图39**）。

vLite精简效果是十分明显的，最大化的精简效果能将2.5GB的安装光盘压缩至700MB以下，而安装后实际硬盘空间占用也能从8GB降至3GB以内。不过我们并不推荐用户对Vista做出过份精简，因为这会带来意料之外的系统功能缺失。

五、系统文件夹清理

如果诸如以上的清理手段仍不能获得有效的系统分区空间，那么直接删除不需要的系统文件夹内容是最后的办法，不过仅仅建议熟练高级用户进行文件夹清理工作，并应清楚认识到系统文件删除所带来的不良后果。

系统文件夹“%systemroot%\System32\DriverStore\FileRepository”足足占用一个多GB系统分区空间，其中全是Vista自带的系统驱动备份，计算机的所有硬件驱动安装之后可以删除，副作用是当有新的硬件加入时，例如插入新的U盘，则需要用户插入安装光盘或手动安装硬件的驱动程序。当然大多数系统文件夹并不能直接删除，系统会提示用户没有权限，因此用户首先要获得文件夹的编辑权限。

除去驱动备份文件夹外，系统分区上许多系统文件夹是可以手动清理的，清理它们可以获得数百MB的空间，用户可以斟酌取舍：

“%systemroot%\Users\Public”文件夹是所有用户公用文件夹，里面有一些示例图片、视频等，可完全删除，没有任何不良后果（217MB）；

“%systemroot%\Windows\Help”文件夹是Vista操作系统的帮助文件夹，可以删除但操作系统的帮助文件就此丢失（105MB）；

“%systemroot%\Windows\IME”文件夹内是输入法文件，用户可以删除不需要的日韩输入法（136MB）；

“%systemroot%\Windows\Installer”文件夹内是已安装程序卸载修改时所需的安装程序，如果确定该程序安装后不用卸载，可以删除之，要不然以后要删除可能删不了（也可重新安装再删），按安装程序的数量，占有几十到几百MB不等空间；

其他诸如“%systemroot%\Windows\Web\Wallpaper”是Windows自带墙纸，“%systemroot%\Boot”里面是不同语言的Windows启动界面等，不需要均可删除掉，不过大多只能获得数十MB空间，聊胜于无罢了。P



非主流——稀奇古怪的浏览器

■贵州 逍遥

关键字：另类浏览器 “隐形”浏览器 3D浏览器

网络世界异常丰富，各种各样的浏览器也让人眼花缭乱，不过随着Google Chrome的加入，浏览器之争变得愈发激烈。然而也有许多并不知名的浏览器，它们凭借的不是领先的技术与强大的功能，而仅仅是自己个性的特色，依然顽强生存着，也博得了一些特殊用户群的青睐。

“隐形”浏览器，忙里偷闲

一、以办公为名上网

老板键最常见的用法，就是在老板从天而降时，迅速按下隐藏浏览器，然后切换到某个Word之类的办公窗口，让老板以为自己正在专心致志撰写文档呢！Word是办公中最常用的软件了，打开一个Word文档窗口，除了在敬业地撰写办公文档之外，不太可能再玩其它的花样。不过用上Microsoft Word Web Browser的话（下载地址：http://download.pchome.net/internet/browser/browser/detail-81209.html），在办公室里上网时，即使老板在面前也不必手忙脚乱的按快捷键了。因为这个浏览器是建立在Word绝佳的迷惑性之上，以Word为外壳进行伪装偷偷上网的，有非常好的伪装迷惑性。

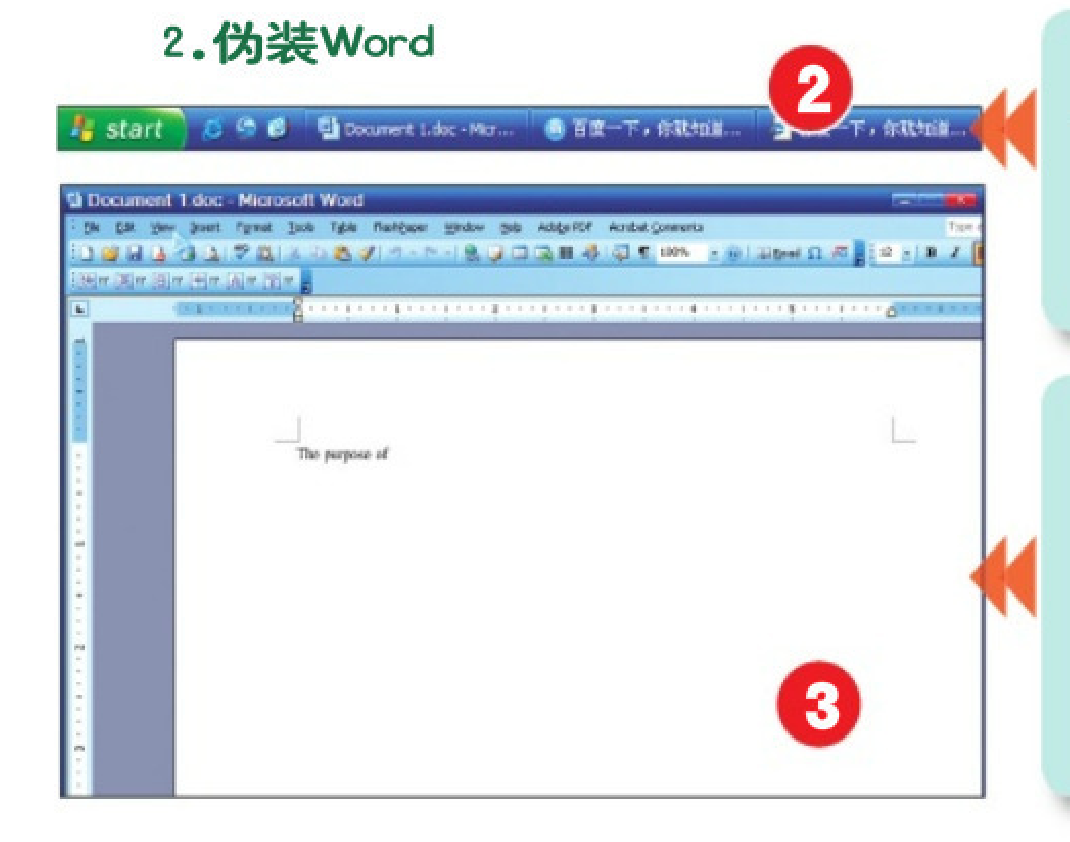
1.快捷浏览

Microsoft Word Web Browser是一个绿色的软件，无需安装，因此可将这个软件藏在办公电脑中的任意一个隐蔽角落，而不必担心软件在安装时留下的痕迹被老板发现。执行Microsoft Word Web Browser，可看到这是个界面非常简陋的浏览器，界面上方是地址栏和几个简单的浏览工具按钮（**图1**）。在地址栏中输入要浏览的网页链接，即可打开网页，浏览网页与其它浏览器没有什么两样，仅仅是功能没有那么强大，只能实现简单的浏览而已。



2.伪装Word

详细观察，会发现一个有趣的地方，浏览器的标题栏显示的是Word图标和名称“Document 1.doc”，很显然这是用于最小化伪装的。将程序最小化以后看看效果，不会像普通浏览器那样显示正在浏览的网页名称，而且图标也同样是Word图标（**图2**），很具迷惑性。



当然，光凭这个最小化的图标，眼尖的老板也不一定认得出来这是真Word还是假Word，但是如果他动动手，切换到这个Word窗口时，一切都露馅了。不过Microsoft Word Web Browser的伪装功能可不只有这么点，Microsoft Word Web Browser的绝活是一键切换到Word界面。在浏览网页时，按下F1键，立即可以切换到一个假的Microsoft Word文件界面（**图3**）。而且在这个假的Word窗口中，居然还可以输入英文文章！

只是在这个窗口中是不能输入中文的，中文会被显示为空格乱码，而且这是一个英文版的Word，菜单及工具栏按钮都是不能点击的。

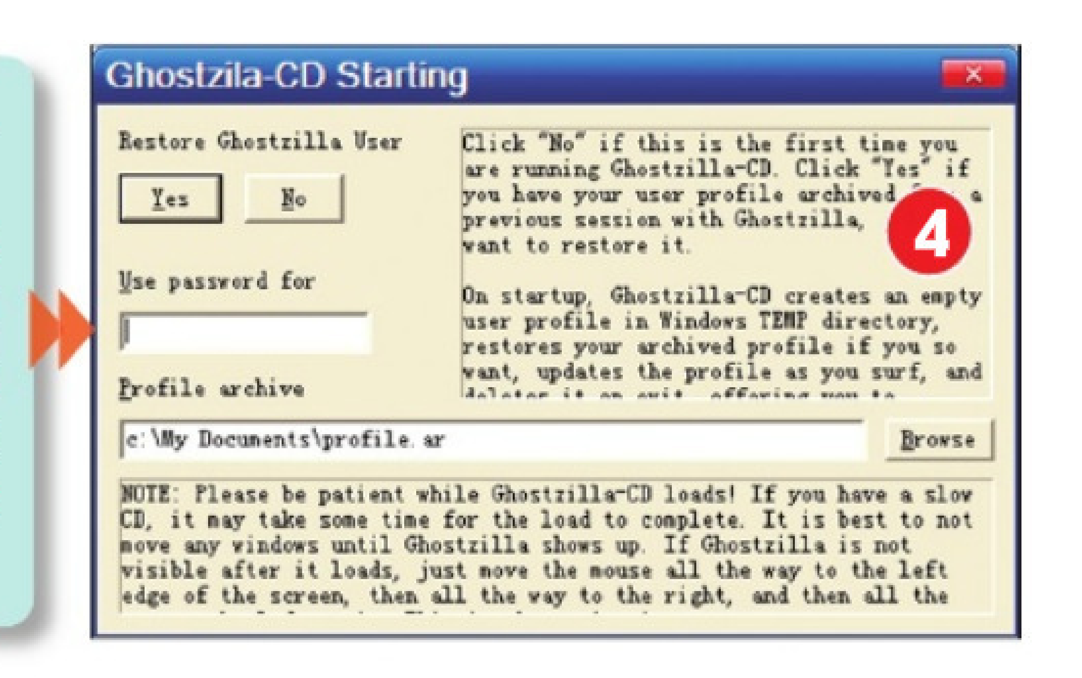
Microsoft Word Web Browser的这两个伪装功能，最有效的防Boss利用方式，首先按下F1键切换到伪装的Word界面，然后按下F2键最小化Microsoft Word Web Browser窗口。这样老板先看到的只是一个最小化的“Word文档窗口”，即便他点击打开Word文档窗口，一时也难以察觉这只不过是伪装，而且我们还可以冠冕堂皇的说程序出了问题，所以没法输入。等到老板走了以后，随时可以再按F1键，又切换回网页浏览模式了。

二、强大完美的“幽灵”浏览器

虽说上面的Microsoft Word Web Browser伪装Word上网很方便，但都不是尽善尽美，如果老板也精通电脑的话，总有些露馅的危险。而且有时总嫌上面两个软件功能太过于简单，什么多标签、代理、自动填表等网页浏览时常用的功能都没有，这时不妨考虑使用一个叫做Ghostzill的幽灵浏览器，完美隐形与强大的功能，可以轻松瞒过老板，在他的眼皮底下自由上网！

1.便携的Ghostzilla

“Ghostzilla v1.01”有两个版本（下载地址：http://web.archive.org/web/20060529002247/www.ghostzilla.com/getit/index.html），一个是安装版，另一个是CD/移动版。在办公的电脑上当然最好是用CD版了，可将CD版解压到U盘、MP3或其它移动设备中的根目录下，在办公电脑上连接存放Ghostzilla的移动设备，即可自动执行启动浏览器。首先会弹出配置导入对话框，询问是否导入已有的Ghostzilla用户配置文件（**图4**），第一次执行时点击NO按钮，取消导入后打开浏览器。



2.窗口嵌入隐藏

Ghostzilla执行后就会自动消失了，怎么浏览网页呢？其实这正是Ghostzilla的巧妙之处，它已经自动嵌入和隐藏到当前激活的任意程序窗口中了。

我们先打开一个Word文档窗口，或其它任意的办公软件窗口，然后用鼠标沿着屏幕的边缘，顺时针或逆时针绕动一圈后，就能将Ghostzilla浏览器窗口显示出来。可以看到Ghostzilla内嵌在Word文档窗口中，非常隐蔽，如果不细看，别人也许会以为我们正在办公写文档呢（**图5**）。要浏览某个网页，在地址栏中输入网址，即可连接查看网页了。

在浏览网页上网时，如果发现老板靠近，不必惊慌，只需将鼠标移出Ghostzilla的显示区，Ghostzilla也会马上消失得无影无踪，不会在屏幕上留下任何蛛丝马迹，比那些带“老板键”的浏览器软件灵敏多了！老板走了之后，再重新用鼠标沿屏幕边缘绕动一圈，Ghostzilla又立刻现身继续刚才的浏览了！——当Ghostzilla隐形时，除了鼠标沿屏蔽绕动之外，任何操作都对它没有效果，这样最大限度上保证了隐形时的安全性。

3.淡化隐藏设置

在浏览网页时，网页内容全部变成灰色，以保证内嵌隐藏效果。同时Ghostzilla将网页文字淡化了，图片也被自动屏蔽，要显示图片的话，可将鼠标悬停在图片框上，当然图片也是灰色显示的（**图6**）。在Ghostzilla中还内置了几种淡化效果等级，点击Ghostzilla浏览器的“Setup”菜单，在下拉菜单中可以看到共有6个淡化级别，其中“Level 1”为不淡化，网页将会正常显示，“Level 6”为默认的最高淡化效果。

4.菜单操作

在Ghostzilla浏览器中没有常见的工具栏，常见的操作全部用菜单代替。例如要打开一个网页，点击“Open”菜单，在弹出的对话框中输入网址，点击“Open”按钮即可。在浏览时，使用“Back”和“FWD”菜单，可方便的前进或后退网页，“Reload”菜单则可刷新当前网页。在“View”菜单下，还可使用相应的命令，放大缩小页面显示、查看网页源文件、查看网页信息等。

此外，在Ghostzilla中还有强大的代理功能，多页面浏览与收藏夹管理、内置下载器、自动填表功能、浏览器安全隐私管理、代码测试、网页资源分析保存等实用的功能，既能保证隐形浏览，又能满足用户的各种需要，不愧为浏览器中的“幽灵Ghost”。

3D浏览器，新鲜的视觉效果与浏览方式

各种各样的网页做得美轮美奂，让人目不暇接，而网页浏览器似乎只有换换皮肤界面之类的，难免让人审美疲劳。如果不是唯速度论的用户，想感受一下新的浏览器视频效果或操作方式，而且电脑配置又足够强劲的话，那么不妨试试另类的3D浏览器。

一、浏览器中的Flip 3D体验

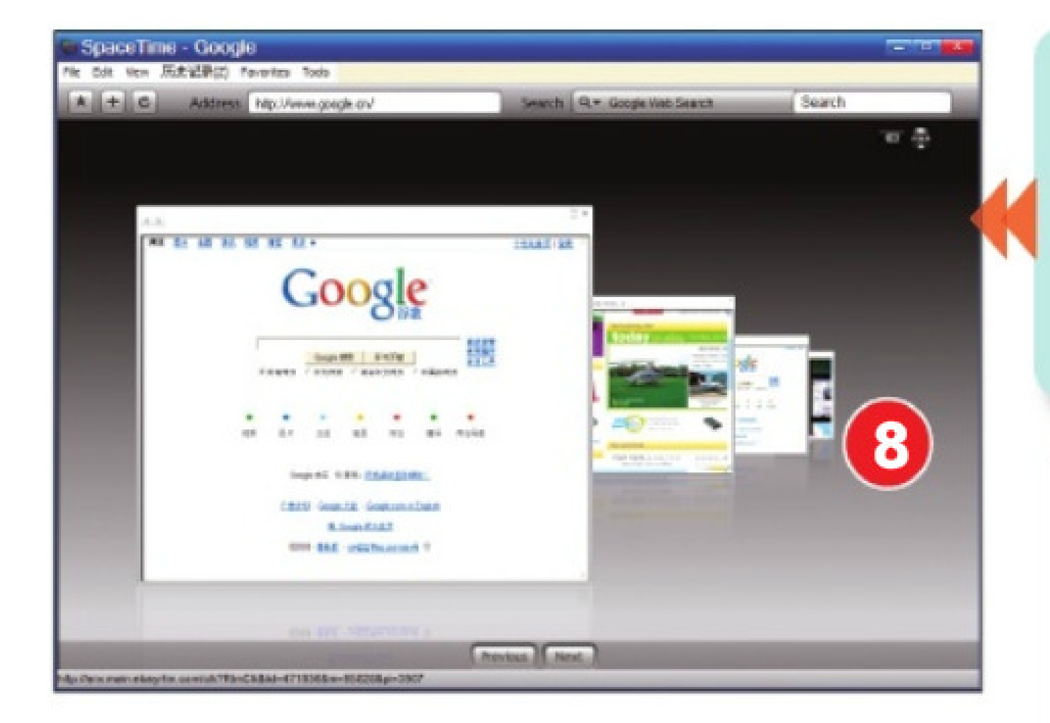
Vista让许多普通用户一度惊艳，很大一部分在于其Flip 3D功能，同样的，在浏览器中实现了Flip 3D的Space Time，也一定会让许多用户大吃一惊。Space Time浏览器中的3D浏览效果，与Vista系统的Flip 3D相似，可用3D方式显示不同的页面切换翻页效果。此外，除了3D切换浏览网页外，还可将搜索到的图片、视频等以3D漂浮的方式任意排列拖拉，感受不同的搜索结果集合。

1.多页面Flip 3D浏览效果

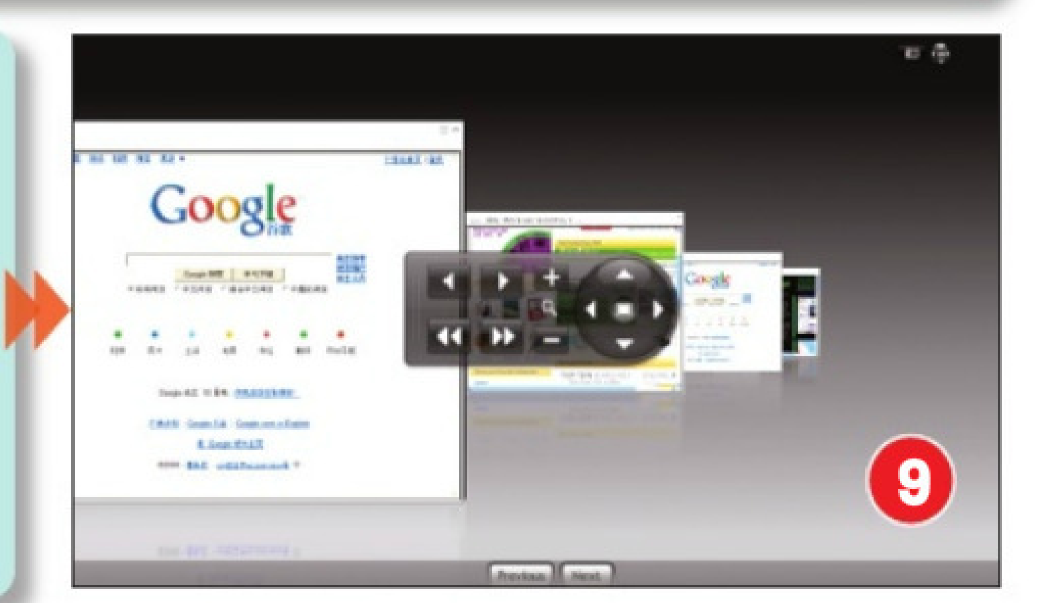
安装执行“Space Time 1.0”（下载地址：http://www.spacetime.com/software/downloads/Install-SpaceTime3D.exe），可看到操作界面很简洁，在上方的“Address”栏中输入网页网址，回车打开网页后，将会发现网页是显示在一个单独的浏览器中，并悬浮在Space Time窗口中（**图7**）。在地址栏中再输入网址打开另一个网页时，刚才打开的网页会动态的隐藏，显示新打开的网页浏览器窗口。



打开多个网页后，可使用鼠标中键切换当前浏览的网页，与Flip 3D的动态切换效果非常相似（**图8**）。Space Time的特色在于对多页面的组织安排上，程序界面窗口就是一个3D空间，在Space Time中打开的所有页面都是3D空间中的对象。每个打开的页面可以用鼠标中键Flip，使方向左右键则可在让每个浏览器在3D空间中转动方向。



点击软件界面右上角的“Show/Hide the Navigator tool”图标，将会显示控制导航面板，点击上面的方向按钮，可实现浏览窗口的3D效果大小与角度调节（**图9**）。



点击前进后退按钮，可切换当前浏览的网页。点击“Takes a snapshots”按钮，则可为当前网页进行截图，网页截图会显示在下方的滚动栏中，可在其中点击切换要浏览的网页（**图10**）。另外，在浏览网页时，双击某个网页浏览器标题栏，即可从最大化方式显示浏览网页。点击浏览器右上方的“Go Back”按钮，则可返回3D浏览界面。



2.让图片搜索变成3D幻灯浏览

Space Time不仅是一个3D浏览器，更是一个提供3D搜索效果服务的工具，可实现Google、Ebay、Yahoo和Flickr的图片等三维立体搜索界面，与以前枯燥的平面搜索结果显示大大不同！

Space Time缺省支持Google、Google Image、Yahoo、Yahoo Image、Flickr和ebay的搜索，在上方搜索窗口左侧下拉菜单中选择一个搜索引擎，然后输入关键字进行搜索，软件将会自动加载原本平面搜索结果列表中的前10个搜索结果，并直接打开搜索结果链接网页，作为3D对象显示窗口空间中。特别是在进行图片搜索时，这个功能就非常方便有趣了，搜索出来的结果将不会是一个个的链接，而是直接把搜索出来的图片悬浮显示在浏览器中，可以按键盘上的方向键来逐一浏览图片，或用中键Flip滚动浏览（**图11**）。如果要显示后面一组搜索结果，则可在下方的滚动栏中点击“Goes to the next set of items”按钮，则自动加载搜索到的结果链接所对应的图片，而不必去一一点击链接查看图片了。



双击搜索到的图片，将会以黑底最大化显示图片，通过鼠标中键滚动，很有幻灯片的效果。特别有趣的是，在中间窗口的3D空间中，会保留有多次不同的搜索结果悬浮图片，可以用鼠标随意的拖动图片摆放位置（**图12**），想看哪一张图片，直接点击悬浮的3D图片即可，方便在不同的搜索引擎与搜索结果中切换查看图片。



虽然Space Time的3D浏览网页比较耗资源，而且也没有什么速度优势，实用价值不高，仅仅适合尝点新鲜。但是Space Time的3D图片搜索，则完全是一种全新的图片搜索与浏览方式，让图片直接呈现在浏览者面前，而且提供了实用而有趣的图片组织方式，直观而方便，很值得使用。

术业专攻，专项特色的浏览器

虽说网络页面提供的服务是多彩的，但用户的需要也是常有偏重的，有的喜欢在网上看视频，有的尤其喜欢听音乐，而有的则是热衷写博客。专门针对用户需要推出的浏览器，强化用户需要的功能，由于功能卖点突出，也颇能引人注意。

一、边看边“抓”，看听两不误

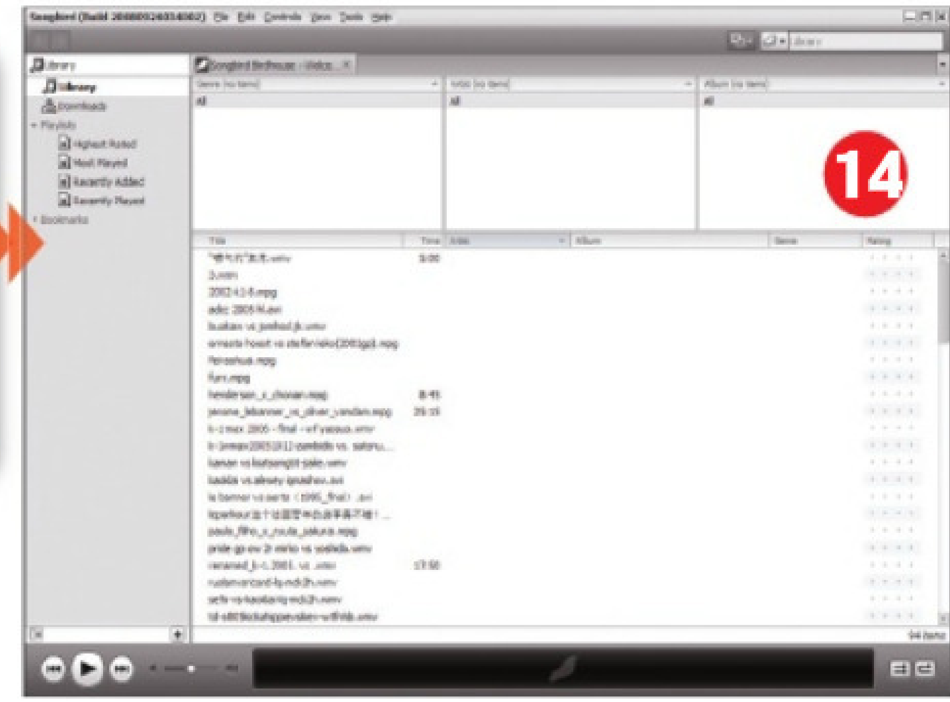
一边浏览浏览网页，一边惬意的听着音乐，这是许多爱好上网的朋友不变的习惯，于是电脑中便安装了各种各样的音乐播放软件。在线欣赏音乐，或打开某个网站、博客空间，听到动听的音乐，很想保存下来，于是电脑中又安装上了各种音乐下载软件。太多的软件总让人难于管理，于是兼顾网页浏览与音乐欣赏、音乐抓取收集和下载的浏览器——“Songbird”出现了。

1.上网前先放音乐

Songbird v0.8.0（下载地址：http://wiki.songbirdnest.com/Developer/Articles/Builds/Nightly_Builds）默认是英文版界面，比较体贴的是第一次执行软件时，会自动识别系统语言并从网上下载相应的语言文件。在第一次启动Songbird时，会弹出媒体导入向导，选择“Scan directories on my computer”项，点击Continue按钮，即可自动导入硬盘中的音乐媒体文件（**图13**）。然后选择一些要加载的插件，并设置是否加入Songbird的用户组等，确定后完成浏览器的设置。

Songbird Setup
Import Media
Select what media you'd like to import into Songbird. Once Songbird launches you can add additional media in a variety of ways.
Import my iTunes Library
It appears you have iTunes installed. Would you like to import your library into Songbird?
Keep Songbird up-to-date with changes to my iTunes library
Scan directories on my computer
Would you like Songbird to attempt to import media by scanning specific directories on your computer?
L:\视频 Browse...
Do not import media
13

刚打开Songbird，可能会感觉这只是一个音乐播放器。在媒体库界面左侧边栏中显示的是音乐收藏夹和播放列表，在右边窗口中显示的是导入的本地音乐列表（**图14**）。选择要播放的歌曲或创建一个播放列表，点击下方播放控制区中的播放按键，就可以开始欣赏音乐了。Songbird支持播放MP3、AAC、OGG、FLAC、WMA等常见格式的音乐文件，而且在安装了解码器的情况下，还可以播放视频文件或MTV。



在Songbird的媒体库中，还可方便地搜索管理本地音乐文件，可将音乐按专辑、歌手等分门别类地管理，也可轻松编辑歌曲信息。

2.边听边看浏览网页

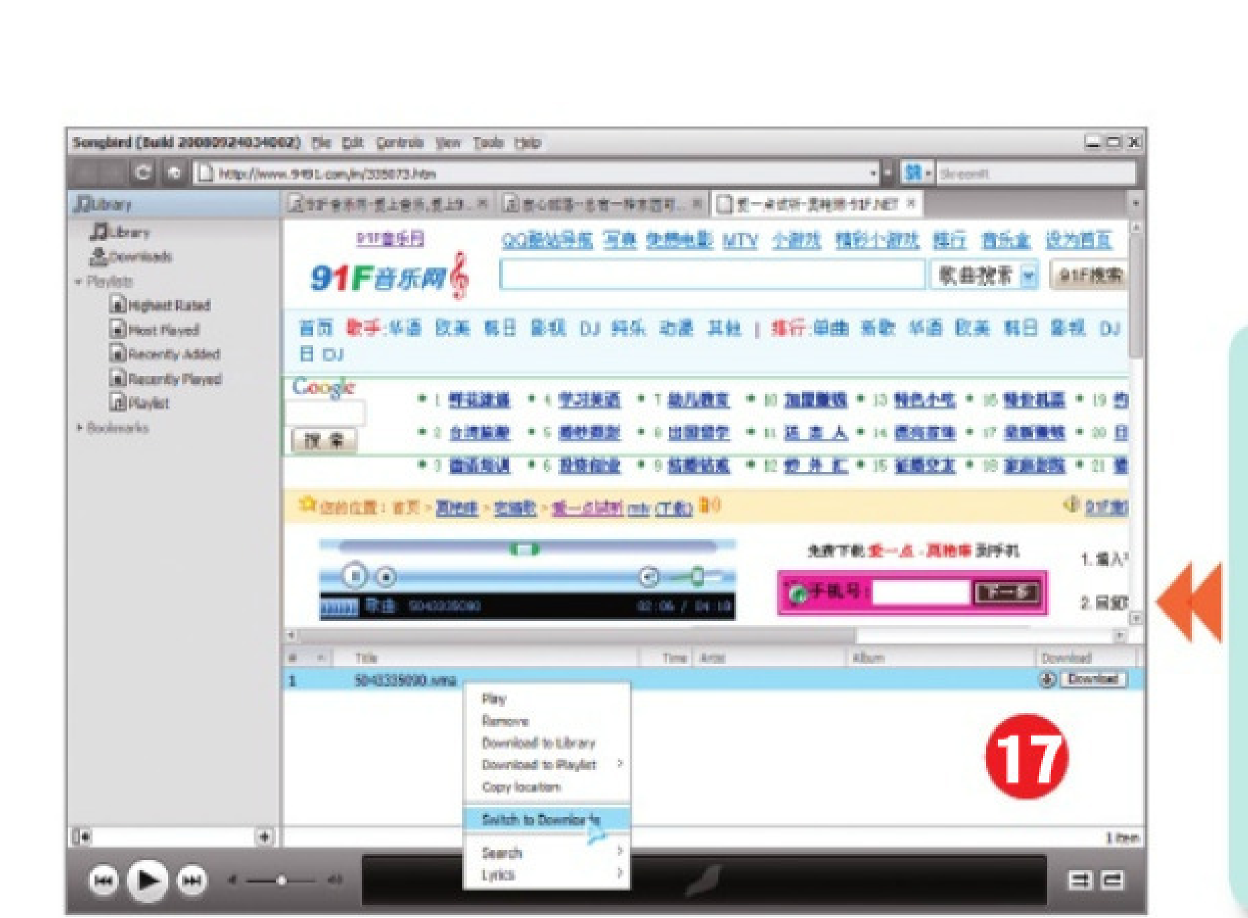


一边欣赏音乐，一边就可以开始浏览网页了。浏览功能的使用非常简单，点击右侧窗口上方的“Songbird Birdhouse”标签，将立即切换到了网页浏览界面。可以看到这是默认打开的网站介绍页面，要浏览其他网页直接输入网址，或新建一个标签页即可（**图15**）。Songbird提供的是流行的多页面浏览，在浏览网页时不会影响媒体库界面中的音乐播放。

3.音乐下载搜索好方便

在浏览其他网页时，可以先访问一下Songbird默认的浏览器首页。这是一个在线音乐聚合平台，提供了搜索发现的功能，输入喜欢的音乐关键词，点击“Search”按钮，即可搜索到自己喜欢的音乐结果列表。在浏览页面下方的音乐收集区中，会显示相应的音乐链接地址，点击“Download”按钮，就可以方便地调用内置下载器进行下载（图16）。





Songbird不仅可以播放本地电脑中的音乐文件，通过官方网站搜索喜欢的音乐，而且它还是一个强劲的音乐抓取捕获工具。当我们浏览任何网页时，如果网页中包含在线播放或后台播放的音乐，Songbird都会自动进行分析搜索，在下方和左侧栏生成网页音乐播放列表（图17），并且自动解析音乐歌曲的专辑歌手等信息。使用右键菜单命令，可以直接将搜索分析出的音乐加入列表中进行播放、加入本地音乐库，还可以直接下载，甚至方便地搜索音乐歌词。

另外，Songbird还集成了大量的音乐网站书签、服务和搜索引擎，而且在Songbird的官方网站还提供了一个庞大的插件库和皮肤库，我们可以很轻松地打造一个非常个性化的“浏览播放器”。

二、独一无二的视频浏览器

上网看视频已是网络生活中必不可少的一项内容，不过一边浏览网页一边看在线视频似乎有点不方便，一边等待视频缓冲一边浏览网页，需要频繁切换网页窗口，很是麻烦。Video Vistas是第一款特色视频浏览器（下载地址：http://www.videovistas.com/vvv/VideoVistas_Setup.exe），专门为网上浏览和在线视频而开发，可带来全新的视频享受。

1.浏览与观看同步行

第一次执行Video Vistas，需要注册用户账号后才可使用浏览器提供的各种在线服务。在默认打开的“Sign in”标签中注册账号，在左上角处的用户区中输入用户ID和密码，登录浏览器。在浏览器中有两个区域，上面的视频区和下方的网页浏览区。在浏览区中可像平时的浏览器一样操作，输入网址即可浏览（图18），支持多页面标签浏览，并可方便地收藏网址。由于标签栏区域比较小，如果开的网页比较多，需要通过标签区的前进后退按钮来进行网页切换。





在上方的视频区中央是视频浏览区，如果在Youtube之类的视频站点上观看某段视频，点击视频后无需再打开新窗口观看，视频会直接在视频浏览区中播放，这样就可以一边浏览网页一边看视频了。在视频区右侧内置了一些精彩的视频频道和播放列表，可以直接点击播放（图19）。播放的视频会被记录，点击工具栏上的“Video Show”按钮，在展开的列表中可看到视频播放历史。

在两个区域中，网页浏览与视频播放互不影响同步进行。在播放视频时，如果嫌视频区窗口太小，可拖动两个区域间的分割栏，改变视频区的大小。同样，如果以浏览网页为主时，则可将视频区再缩小一些，更方便浏览网页。

2.变身IE



Video Vistas不仅方便观看视频，而且还聚合了非常丰富的SNS社交功能，比如好友圈、视频推荐、Mail邮件、Widgets等。然而功能太多，也许有时会觉得是个累赘。想要轻松地浏览网页，很简单，点击工具栏上的IE按钮，即可迅速切换到IE浏览器模式进行网页浏览了。浏览时如果发现什么有趣的视频，也可点击IE工具栏上的Video Vistas按钮（**图20**），快速切换回Video Vistas浏览器界面观看视频。

三、为Web 2.0而生的Flock

从博客、图片、视频到SNS，Web 2.0的精彩服务非常多，不过众多的服务都是建立在网站在线应用之上的，因此浏览器的易用性严重关系着是Web 2.0的服务体验。使用以往的浏览器，总得为了发点文章、传点图片或与朋友联系而登录一个又一个的网站，让人不胜其烦。“Flock for Windows 2.0 Beta 4”是专为Web 2.0而生的浏览器（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/11193.htm），它最大的特点就是将各种Web 2.0服务全部集成在一起，方便用户使用各种服务。

执行Flock 2浏览器，在默认打开的“Getting Started”页面中，可以看到内置的图片视频媒体、SNS社交网络、Email服务等最常见的9个Web 2.0网站服务登录入口。通过设置账户入口，可以方便登录各网站，并且可以直接使用Flock 2提供的直通车便捷服务。在“My Word”标签页中，则内置分类收藏了博客、图片视频媒体、SNS社交、RSS等最常用的服务（**图21**）。在左侧“Accounts and Services”栏中，则提供了更为丰富的Web 2.0服务站点账号绑定入口。



这里以在Flock 2中使用Flickr图片存储分享服务为例，在“Getting Started”页面中，点击Flickr服务下的“Open media bar”按钮，即可展开媒体浏览区，在其中会即时显示当前Flickr上最热门的图片（**图22**）。



点击图片，可在新页面中打开浏览图片，将鼠标移动到图片上，则会显示图片预览及信息框。在左侧绑定并登录Flickr账号后，以后想使用Flickr的图片上传下载管理功能，不必安装Flickr官方提供的工具，也无需进入网站，直接点击Flock 2浏览器菜单“Tools”→“Photo Uploader”命令，则可打开图片上传管理工具。点击“Bath”标签页下方的“Login in Flickr”，连接在线服务。直接将图片拖动到上方的图片缩略列表中，设置相册信息及图片描述，点击“Upload”按钮即可完成批量图片上传了（**图23**）。

其他的Web 2.0服务应用与Flickr类似，在Flock中都变得异常简单方便，尤其是内置的强大博客文章编辑器，让博客文章发布更加直接可靠。

工具快报

如果你们看了上期的“Active Disk Monitor”软件介绍，就该知道我台式机上的硬盘被查出坏道。所以在托朋友拿去维修或更换的同时，我只好又“迁”到笔记本上。与本栏目相伴近两年，来来回回在台式机和笔记本之间也转了好几个圈。每个系统上都装有不同期数留下来的一些工具软件，数量太多也就没在系统间同步。这次切换回来又看到了许多“老面孔”，顿觉时日变幻之快……不过还是往前看吧，但愿还能给大家多介绍些精品的小工具！

■江苏 淮扬客

Windows Live Messenger 2009 & Live照片库

□大小：120MB（试用版） □授权：免费 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft082101 □下载：http://www.skycn.com/soft/12289.html

微软于近日发布了Windows Live Messenger的最新测试版，用户可通过在线和离线安装包两种方式安装。如果你选择的是巨达120MB的离线安装包，那么除了Live Messenger，还可安装Live Mail（管理多个E-mail账户）、Toolbar Beta、照片库、Writer Beta（支持向MSN Space、WordPress、Blogger等多家博客后台发送已编辑好的日志）、家庭安全设置，以及Microsoft Office Outlook Connector（直接用Outlook管理Live Mail或Hotmail）等组件，这里只向大家简要介绍一下Live Messenger和照片库。新版Messenger采取全新的界面设计，增加了群功能与“常用联系人”分组，将联系人拖到此分组中可在顶部突出显示。最下方添加了“新功能”，估计是还没想好名字，具体作用是显示联系人最近在MSN Space上添加的新日志、新照片，以及MSN签名的改动。界面布局上改变最大的是对话窗口，联系人图片与对话窗格左右互换，并且界面也重新设计，说实话笔者感觉不是很舒适，但也可能是一还没适应过来。新增的“照片库”功能及界面都挺不错，可按时间分类浏览图片，另外提供一个简单的编辑界面，还可直接上传图片至网络相册——总之你可以认为它从Picasa与ACDSee身上“借”了不少设计元素，但又融进了微软一贯的人性化设计。不过该组件的响应速度稍慢，期盼在正式版中会有所改进。



←Windows Live Messenger 2009 Beta

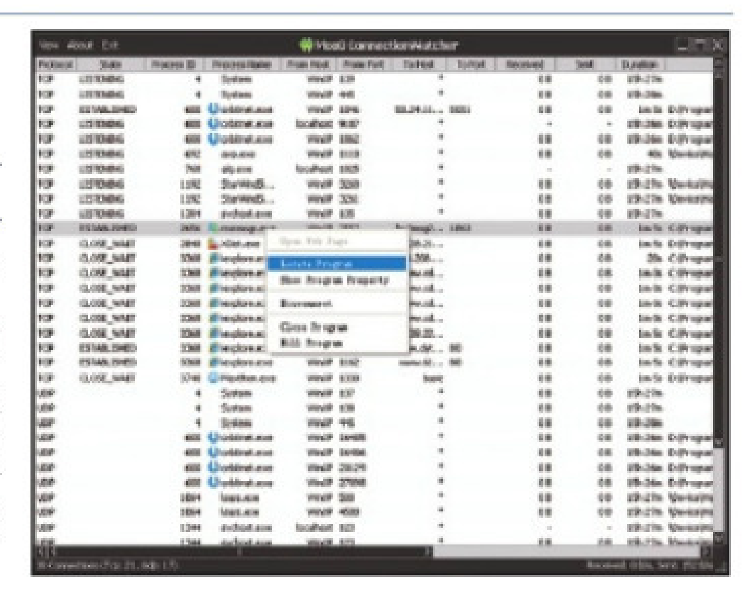


↑Windows Live照片库

Moo0 ConnectionWatcher 1.26

□大小：596kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082102
□下载：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=45666

一款非常好的网络连接监视软件。所有从你电脑上盗取资料或进行其他恶意操作的网络软件，运行时都会建立你与远程主机的连接。因此通过对电脑上已有连接进行“审核”，便可查知自己是否中了招（木马、蠕虫等），或是否在不知情的情况下被一些看似正常的软件透露了个人信息。这款软件不仅可查看连接端口、远程IP地址及端口，还可查看某连接发送与接收的字节数及持续时间。同时，还可通过右键菜单定位启动连接的程序的位置、查看其属性，进行中断连接或直接结束连接进程等操作。



Circle Dock 0.9.2 Alpha 8

□大小：9.89MB □授权：免费 □语言：简体中文 □快车代码：popsoft082103
□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_contents/1223740800/41154.shtml

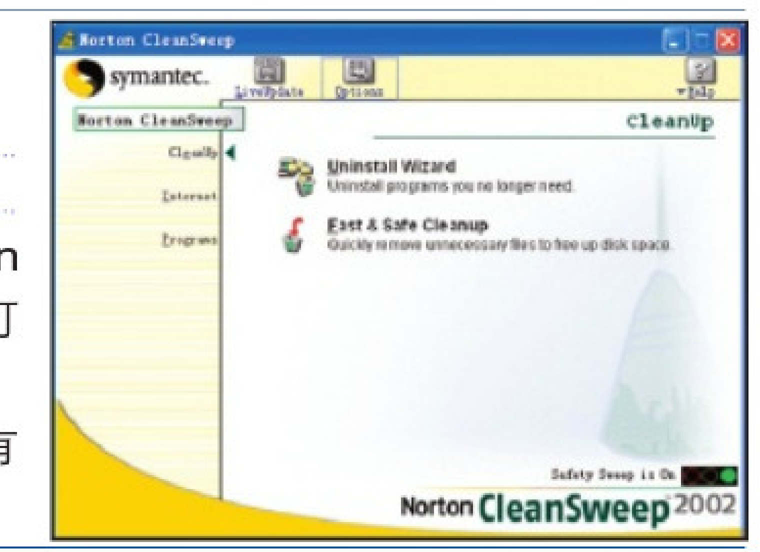


你看过泄露出来的下一代操作系统Windows 7的桌面截图吗？中间那个华丽的圆环形停靠组件（Dock）是不是很引人注目？那么这一设计会带来怎样的便利呢？现在不妨用这款软件来预先体验一下。软件可生成老式电话拨盘式的图形界面，外环的背景与宽度均可调整，中间的图标亦可更换。你可任意向外环上拖放快捷图标，也可将文件夹直接拖放上去，软件会自动生成快捷方式。放置好后，在界面上滚动鼠标中键就可“旋转”外环，若是想隐藏/显示该图形界面，你所需进行的动作就是按下鼠标中键或者F1键（可自定义）——这种方式还真的可以提高工作效率！当环上的图标过多时，你可考虑建立停靠子文件夹（右键菜单→Add→Dock Folder），该文件夹平时显示为外环上的一个图标，当你点击时，则会弹出一个新环，上面又可重新放置图标！注意软件默认为英文，可通过“右键菜单→Settings→Language”更改为简体中文。

Norton CleanSweep 6.0

□大小：11.8MB □授权：共享 □语言：英文 □快车代码：popsoft082104
□下载：http://download.pchome.net/4562.html

虽然这是一款较为“古老”的系统垃圾清除工具（2001年出品），但作为Norton的一款经典产品，现在仍可称得上“宝刀未老”，因此再次向大家推荐。这款软件可帮助你卸载软件（即使对方没有提供卸载程序），还可快速、安全地清理系统垃圾。此外，它还可帮你清除IE中的已下载程序、缓存、Cookie、插件和ActiveX控件。所有清除均默认备份，如有失误亦可轻松挽回。



特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期。



Google Calendar Sync 0.9.3.3

□大小：672kB □授权：免费 □语言：英文 □快车代码：popsoft082105

□下载：http://dl.google.com/googlecalendarsync/GoogleCalendarSync_Installer.exe

现在已有不少朋友使用网上的Google日历来安排工作与学习，不过如果不能时时联网，对于喜欢用日历安排行事的用户，本地保留一份日历的副本也是有必要的。对本地日历而言，微软的Outlook是一个较好的选择，但本地与网上的两份日历如何同步呢？这款来自Google的日历同步工具就专为此设计，使用时只要设置好Google账号以及同步方向，即可在一方有改动时同步到另一方。软件目前尚无中文版，但在国内使用没有任何问题。

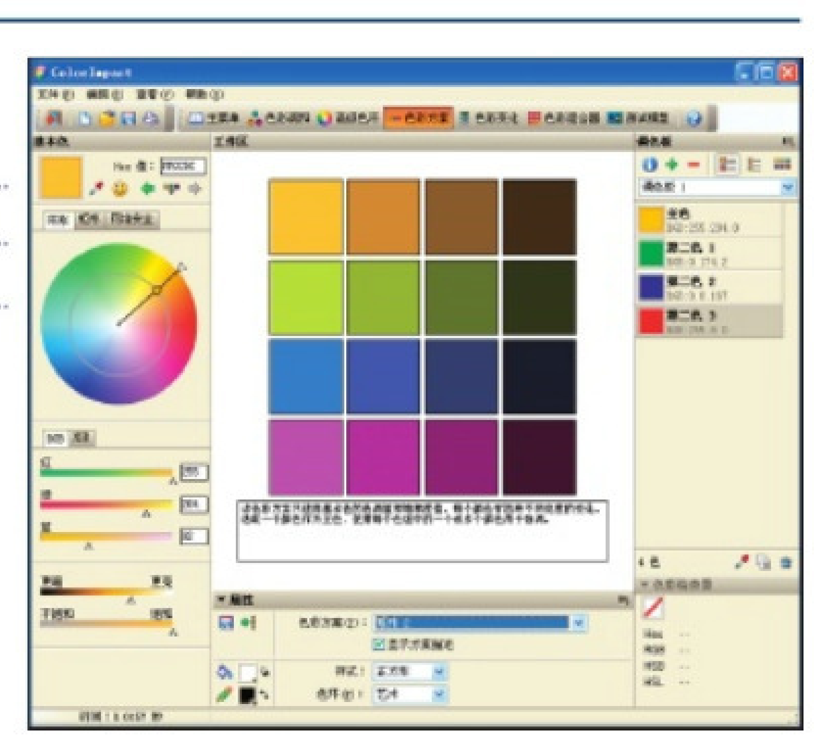
ColorImpact 3.1.0

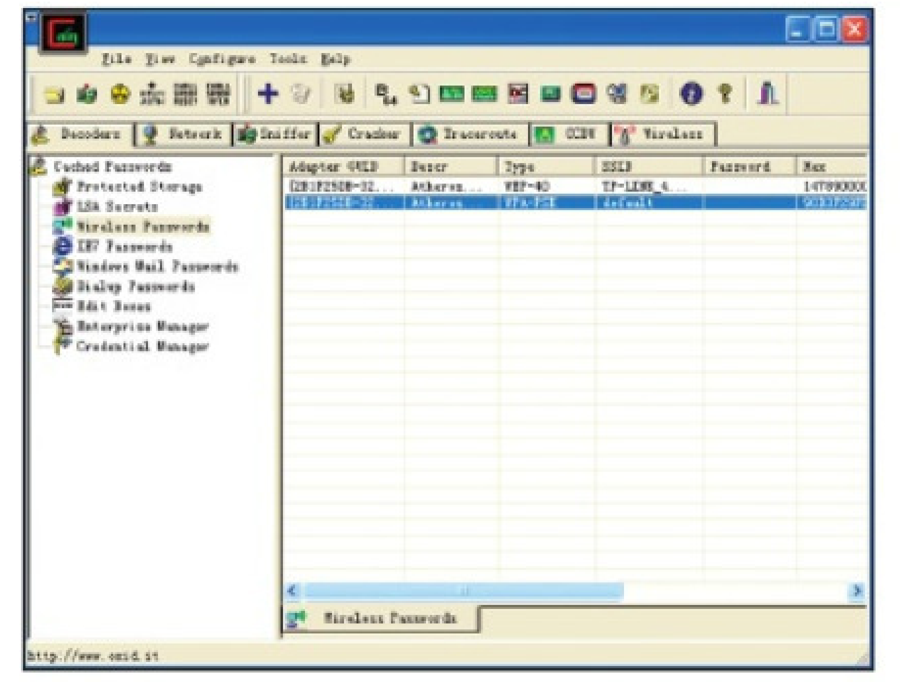
□大小：7.07MB □授权：共享 □语言：简体中文

□快车代码：popsoft082106

□下载：http://www.newhua.com/soft/39258.htm

目前电脑用户基本都能掌握一些作图软件的使用方法，但会使用这类软件并不代表用得好，其中最大的问题之一就是对色彩的感觉。如果天赋并非出众，又未受专业训练，在配色方面基本会找不到感觉，而这款软件就可帮助你寻找美观的颜色搭配。在软件的众多功能中，最有用的是一键点击选择预设的色彩方案，之后只需在预设基础上调节基本色、亮度和饱和度，就可得到新的但仍旧美观的方案。设定后可将配色方案复制到右侧“调色板”，以便在其他软件中精确使用。最后注意，软件安装时有可选插件。





Cain & Abel 4.9.22

□大小：6.57MB □授权：免费 □语言：英文

□快车代码：popsoft082107

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/53494.htm

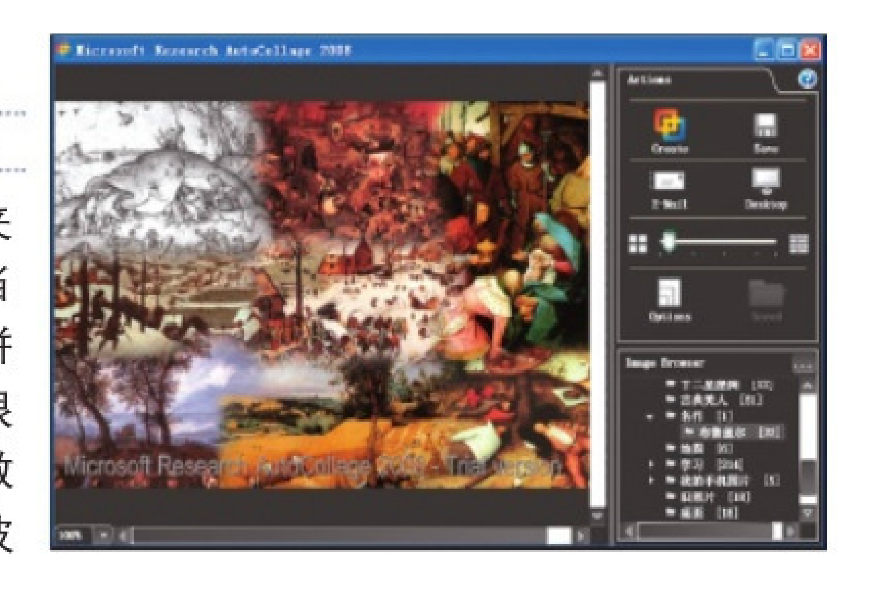
一款非常强悍的密码搜索与破解软件。对于Windows中存储的屏保密码、拨号密码、IE中保存的表单密码、无线连接密码（Hash值）、Outlook Express/Live Messenger/ICQ中保存的密码，它都可直接搜索并明文显示。而更复杂的Windows用户密码、Base64口令密码、Access数据库密码……它也可尝试猜解。此外，在网络嗅探、远程桌面口令解密等方面，这款软件也是可选的好工具。总之，一般用户可通过它找回存储在系统中的各种密码，而高级用户可有更多作为。

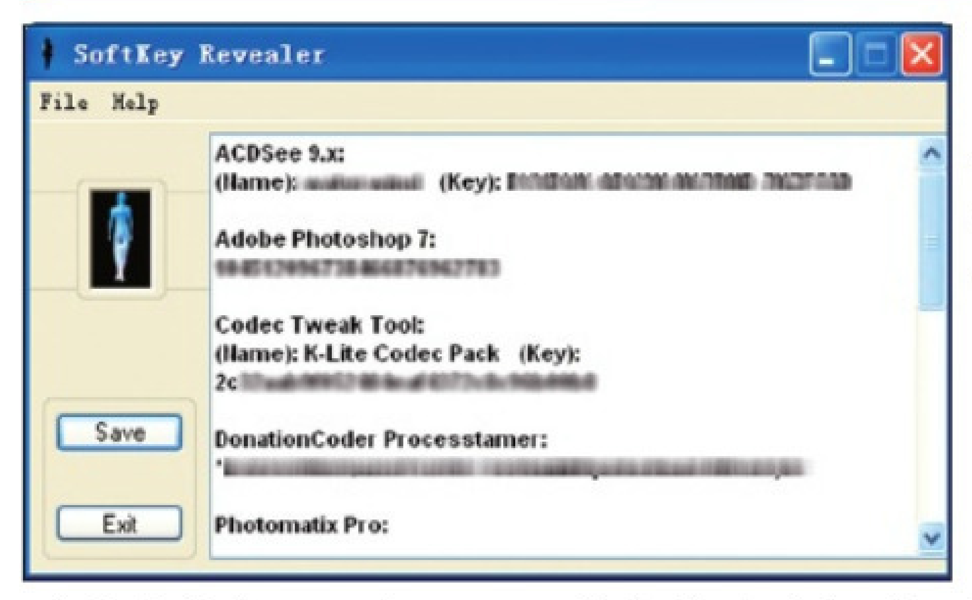
Microsoft Research AutoCollage 2008

□大小：6.84MB □授权：共享 □语言：英文 □快车代码：popsoft082108

□下载：http://down1.tech.sina.com.cn/download/down_page/1222531200/41005.shtml

来自微软剑桥研究院的一款收费作品。它的功能很简单，就是将一个文件夹下的所有图片自然拼合成指定大小的图片（为什么要拼这样的图片？你可把它当成一组图片的回忆索引，有朦胧的感觉哦！）。用户可指定7至25张图片进行拼合，拼合的顺序和位置及拼合边缘的选择均由软件自动确定。软件的拼合效果很不错，边缘融合自然，不过更值得一提的是拼合的过程动画，很漂亮，真希望微软能把这个动画做成幻灯片软件。未注册用户可使用30天，所有图片下边缘会被打上水印。





SoftKey Revealer 1.1.4

□大小：100kB □授权：免费 □语言：英文

□快车代码：popsoft082109

□下载：http://www.fixdown.com/china/Application/12104.htm

这款软件可检测你机器上安装的知名软件（支持超过700套）的序列号，并让你将其一次性保存。很多用户在安装完软件后并没有保存序列号的习惯，为了防止重装系统后再去翻箱倒柜的麻烦，还是事先将它们保存下来吧。软件执行后会自动进行系统扫描并将检测出的序列号全部列出。你可将它们简单“Save”为纯文本，也可通过菜单保存为Word格式。此外软件作者还开发了另一款支持游戏序列号检测的“Game Key Revealer”工具，如果你要保存游戏序列号，不妨到官方网站去下载一份试用。

中国共享软件

■晶合实验室 MP2008

更小更快更流畅——QQ影音

□版本：1.0 Beta1 □大小：17.1MB □授权：免费软件 □作者：腾讯
□平台：Win2000/XP/Vista □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://qqplayer.qq.com □下载注册：http://qqplayer.qq.com
□快车代码：popsoft082111

说明：腾讯自家出产的一款全解码播放器。相比同类播放器，这款软件具备两大特色：首先是操作非常人性化，其次是占用资源极少。软件默认不显示菜单，只有标题栏和控制栏，但若将鼠标移至标题栏下方，将下拉出画面尺寸的控制工具栏，在此可控制1倍/2倍画面、全屏、迷你模式或总是在前。在播放画面点击右键，将出现详细的右键控制菜单。值得一提的是其中的“控制面板”设置非常出色，与同类软件相比，用户无需离开播放界面，面对密密麻麻的“设置”窗口，忍着头皮发麻寻找自己要设置的选项——软件以一个小窗口将足够简单的选项直接显示在你面前，调整效果可实时显示在下方的播放画面上，无论是图像、声音，还是更复杂的字幕，笔者都认为即使是新手也可快速上手。此外，这里还提供了许多细致的特殊功能，例如音量放大器（在最大音量基础上再次放大）、画面平移、时间精确定位……不一而足，留待读者朋友自己寻找体验。至于笔者为何说“占用资源极少”，你可在播放视频时打开“Windows任务管理器”，将会发现QQPlayer.exe进程仅占用十多MB内存，而当你将播放窗口最小化时，这个数值更会下降到3MB以下……

点评：面对几乎可用“多如牛毛”来形容的全能播放器市场，QQ影音仍旧走出了自己的道路。尽管我们以为不会再有什么新意出现，但实际上那只是已有软件严重同质化给我们带来的错觉。如何避免同质化？至少在这个产品上，腾讯给出了自己精致的答案。



图形界面简洁而不失精致

乡音重现——中国方言

□版本：2.0B □大小：16.4MB □授权：共享软件
□作者：宏乐工作室 □平台：WinNT/2000/XP
□注册费用：66元 □未注册限制：只能使用3种语言，不能维护词库 □快车代码：popsoft082112
□主页：http://hlgzs.c10.163ns.com/zgfy.htm
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/22895.html

说明：一款试图自动合成各种中国方言的语音输出软件。只要在电脑上选定任意文本，拖拽其到软件控制栏的语言选择窗口，就可立刻听到以当前所选方言朗读的音频，若是大段文章，也可打开软件的“文字阅读窗口”进行进一步控制。软件实质上是通过建立“拼音库”的方式（软件中自称“词库”）完成语音合成工作，但如何通过录入单字而建立拼音库，则是软件作者的功力了。非注册用户可永久免费使用普通话、粤语、潮汕话朗读文字，注册用户则可增加官方网站的其他方言词库，也可通过自己录音、调整，来建立家乡方言的词库。

点评：初听时觉得这款软件表现一般，但若细听，发现每个字的发音还是非常准确的，只是连续朗读方面的技术还有待改进。另外软件使用界面方面做得不好，需要用户慢慢摸索，不过不得不承认，这是个有趣的软件。



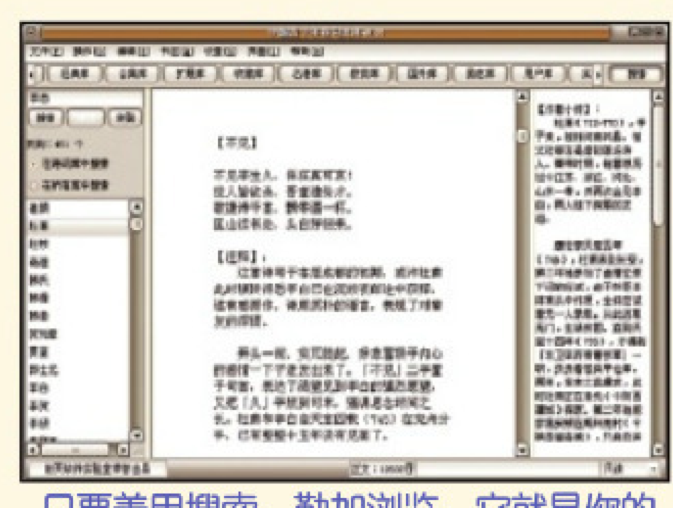
界面设计略显粗糙，但确实是个有趣的软件

诗词图书馆——中国五千年诗词文库

□版本：9.00 □大小：102MB □授权：免费软件
□作者：射天软件·王永春 □平台：Win9X/NT/WinXP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.shetian.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/56726.htm
□快车代码：popsoft082113

说明：一款收集了上千本高质量电子书籍，并辅以合理分类、快速搜索、书签标注等功能的软件。这款软件除收集历朝历代共13类诗词库之外，还同时以经典库、合集库、扩展库、国外库等形式进一步增大了诗词阅读的范围。同时，在诗词之外，软件还提供了收藏库（珍贵书籍善本）、名著库、教育库、励志库、笑话库、科幻库、人物库、军事库、历史库等资料，而所有的这些资料均可免费使用。此外，用户还可自行添加/导入或编辑已有的书库，如果希望将库导出为电子书，软件也提供了相应的功能。最后值得一提的是，在如此庞大的词库下，作者提供了快速的搜索功能，更让软件增彩。

点评：软件收集词库丰富，且据笔者随机查看，绝大部分文字质量均较高。不少书籍，作者还添加了一些附加的说明，可在书籍打开后的右侧窗格中看到。总之，无论是喜欢诗词还是留作备用，这款软件都值得一用。



只要善用搜索、勤加浏览，它就是你的诗词图书馆

懒人照片归类法——PhotoTool

□版本：2.0 □大小：39.5kB □授权：免费软件
□作者：softbunny.net □平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.softbunny.net
□下载注册：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=46633
□快车代码：popsoft082114

说明：一款将众多数码照片按日期分类到不同文件夹的小工具。它会读取一个目录下所有照片的Exif值，根据其中记录的时间信息，将它们复制或移动到指定的目录下，并按拍照时间归类到不同的、以时间命名的文件夹下。整理过程中，如果某些照片经个别图片软件处理已丢失Exif信息，则软件会自动跳过这些照片；在出现目标方件夹重名的情况下，你可选择“覆盖”或“重命名”。软件提供了3种分类方式（在目录树样式处选择），分类的具体效果一试便知。

点评：随存储卡价格的不断降低，很多用户相机中的卡容量已是动辄数GB。有良好拍摄习惯的人倒还好，每次拍照后都会归类，但很多人都把多次拍的照片堆在一张卡中，容量快满后再处理。这款软件便给这样的“懒人”提供了一个方便的处理方法。不过遗憾的是目录树样式仅可使用预设方式，无法自定义。



很简单的工具，解决了很麻烦的一个问题

扯下遮羞布
——深入揭露工包硬件的奥秘

■ 晶合实验室 壹分
陕西 风灯凌乱

前言

“工包硬件”相对正规产品拥有无法抗拒的价格优势，用一半甚至更低的价钱就能获得与正规产品相同的产品和性能，是其长盛不衰的重要原因。也许通过网络你知道其中有很多返修货、假冒伪劣产品，但为什么从来没有厂商采用有力的措施去禁绝这其中的猫腻呢？你知道什么样的工包硬件能买，什么样的不能买吗？你想知道工包横行的奥秘和利益纠葛吗？究竟是哪只黑手通过工包硬件探入你的钱包？通过对业内资深人士的采访和对销售渠道的调查，我们发现在“工包硬件”中既有显而易见的销售渠道问题，也有深藏不露的利益纠葛，更有令人鄙夷的违法行为，本文将为你扯下“工包硬件”的美丽外衣，看看真实的情况。



工包硬件涉及的种类非常多

怪事——抢先上市的工包鼠标

鼠标在工包硬件中是比较常见的一种产品，包括微软、罗技等知名品牌在内，都曾有不少所谓的工包在市场中销售。但这次的情况却比较特殊，工包产品居然早于正规产品上市了。这是最近发生的事情，如果你有兴趣，也许还能在淘宝等网络交易平台中找到它们——微软ArcMouse和Explorer Mini Mouse。





Explorer Mini Mouse和ArcMouse是微软最新的产品

从时间上看，微软于2008年7月中旬首次对外公布ArcMouse的照片，基于最新BlueTrack技术的Explorer Mini Mouse则于9月9日才首次向世人展示，9月17日下午，微软硬件在国内召开了一场别开生面的在线发布会，正式宣布在国内销售这两款最新的产品。虽然我们已无法调查工包产品是从哪一天开始销售的，但通过淘宝卖家的交易记录，可看到早在9月10日，工包版的Explorer Mini Mouse就以388元的价格成功售出第一只，ArcMouse相对较晚，于发布会举行后几天出现了工包版本，售价288元。两款工包产品的售价都明显低于正式产品479元的定价。

能抢在正式产品发布之前销售的工包鼠标，究竟是不是真的呢？毕竟工包队伍里充斥了太多假冒伪劣，笔者在好奇心的驱使下与卖家进行联系，并要求卖家发一张实物照片过来。虽然卖家的拍照水平无法恭维，但通过这张实物照片，笔者基本排除假货的可能性，因为产品的外观细节与厂家公布的官方图片一般无二，做工方面也看不出太多问题。所谓“是骡子是马，拉出来遛遛”，为了一探究竟，笔者决定拍下这两款工包产品。

向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	388.0	1	2008年09月20日 13点28分19秒	成交
向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	388.0	1	2008年09月14日 19点01分34秒	成交
向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	388.0	1	2008年09月14日 18点34分51秒	成交
向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	388.0	1	2008年09月14日 18点33分12秒	成交
向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	388.0	1	2008年09月14日 18点31分17秒	成交
向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	388.0	1	2008年09月13日 19点38分13秒	成交
向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	1940.0	5	2008年09月13日 19点33分24秒	成交
向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	388.0	1	2008年09月13日 19点29分23秒	成交
向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	388.0	1	2008年09月13日 15点43分03秒	成交
向微光说再见 微软最新蓝光min鼠标	388.0	1	2008年09月10日 13点17分15秒	成交

第一只工包Explorer Mini Mouse于9月10日售出



工包Explorer Mini Mouse的销售页面



工包ArcMouse的销售页面

“工包硬件”是什么？

也许所有人都会告诉你同样的答案——因种种原因而采用“工业包装”进入零售市场销售的产品。对于大部分消费者而言，所谓“工业包装”就是一个防静电塑料袋，好一点的还会有个泡沫垫板或简单的纸盒。在商贩口中，这种包装方式被解释为厂家为节省成本，在出厂时为产品批量运输而采用的一种简易包装方式。

这种包装方式的产生与现行的产品生产销售流程密不可分，由于大部分品牌商没有属于自己的生产工厂，因此生产和包装环节被分割开来。简单讲，代工厂只负责制造产品，外包装则由其他专业工厂制造，最后由品牌商统一将产品装入订购的包装中进行销售。由此可看出，工包硬件在销售前跳过品牌商和包装环节，直接从工厂进入了销售渠道，这也是为什么销售工包硬件的商贩总是自称“从工厂直接拿货”的原因。

Acer鼠标工包事件

很久以前，在BenQ品牌还没有诞生之前，Acer品牌在国内拥有较好的知名度，但其产品还局限于整机和笔记本电脑领域。有不法商贩制造了一批数量庞大的假Acer牌鼠标，这大概是最早的所谓工包产品。有趣的是这些鼠标的质量还算不错，加上价格便宜，颇受消费者追捧，以至于后来明基还以此事自嘲。





假冒的工包Acer鼠标

奇事——厂商无动于衷



两只“裸体”鼠标

两只鼠标在卖家承诺的时间内送达，没有外包装、说明书、驱动光盘，除了一个简易的塑料袋和临时找来的纸盒，什么多余的东西都没有。两只鼠标从外观上看做工精细，找不到任何明显的瑕疵，电镀、类肤质涂装等部位也没有问题，所有功能一切正常，鼠标底部都贴有完整的标识和安检标志，不过其中没有我国强制实施的3C标志。安装微软最新的无线鼠标驱动之后，这

两款产品均被正确识别。

随后笔者立即联系微软硬件部门的相关人员，希望对方能提供正式版本的ArcMouse和Explorer Mini Mouse，同时向相关负责人发出关于工包方面的采访邀请。不过遗憾的是，直到本文截稿时为止，微软硬件部门对采访邀请没有任何正式回应。另外我们也尝试采访达方电子相关人士，隶属于明基集团的达方电子是业内著名的鼠标代工和设计厂，在收到笔者的采访提纲后，对方表示没有合适的人选，婉拒了我们的采访要求。

对于一个新闻工作者而言，吃闭门羹是常有的事情，但这一次厂商讳莫如深的态度却令笔者惊异。工包产品抢先上市，明显有损于厂商和渠道商的利益，他们为什么无动于衷呢？难道这其中有什么难言之隐？笔者猜测也许这次工包事件确实与厂商自身有关，但究竟是怎么回事，首先要确认工包版本是否与正式产品完全一样。

对比测试——货出同源

从种种迹象来看，这是两款相当“正规”的工包产品，那么它们与正式产品是否完全一样呢？我们都知道在工包产品中有很多是小厂仿冒的，甚至主板、显卡这些较复杂的产品也有仿冒的假货。笔者通过其他渠道辗转觅得这两款产品的正式版本，通过对比评测来探寻工包版的出处。

设计精巧的ArcMouse

首先来看看正式版产品的情况，ArcMouse是一款针对笔记本电脑用户的折叠式无线鼠标，基于2.4GHz无线技术。鼠标外壳大部分采用类肤质涂装，触感细腻顺滑。从侧面看，这款产品在打开时呈优雅的拱形，背部轮廓顺畅自然，可提供良好的手掌支撑。在携带时可将鼠标的尾部折叠入腹部，体积可缩小1/3以上，非常方便。考虑到反复折叠对部件强度的要求较高，这款产品在折叠部位采用金属部件。与常见的无线鼠标不同，这款产品没有设计单独的电源开关，只要将尾部折叠收起就可关闭鼠标。



ArcMouse采用左右对称设计，按键手感柔和，声音很小，安静环境下使用也不会影响他人，鼠标滚轮体积适中，滚动时有一定的段落感。鼠标左侧还设有一个快捷键，对于这样一款小巧的折叠式产品来说，在设计上具有一定难度。在滚轮后的切割线末端，隐藏着一只LED灯，鼠标开启后会发出绿色光芒。鼠标尾部内侧设有凹槽，可通过磁性将迷你型的接收器吸纳其中，颇有新意。这款产品采用两节7号电池供电，电池仓位于鼠标前半部分。



侧面造型



折叠后的造型



信号接收器

适应性超强的Explorer Mini Mouse

Explorer Mini Mouse采用微软最新的BlueTrack技术，最引人注目的是其感应器部分的光束由传统的红色改为时尚的蓝色。这款产品采用英飞凌提供的蓝光感应器，蓝光LED则由Rohm公司提供，微软表示由于采用新的传感器设计并改进了算法，BlueTrack鼠标的光束覆盖面积较以往提高4倍，且更为均匀和稳定，对于一些不平整的表面也有很强的兼容性。同时，普通激光鼠标易受灰尘影响的问题在Blue Track鼠标上也得到有效改善，对鼠标使用环境的要求不再那么苛刻。

这款产品采用人体工学外形和与ArcMouse相同的2.4GHz无线技术，鼠标外观由我国台湾省原创设计制造商KYE设计，以稳重大方的灰色调为主，并搭配包括电镀、类肤质涂装、电喷等多种不同的表面处理工艺，给人时尚豪华的印象。虽然是无线鼠标，但Explorer Mini Mouse的定位更偏向于桌面用户，鼠标体积比





侧面造型

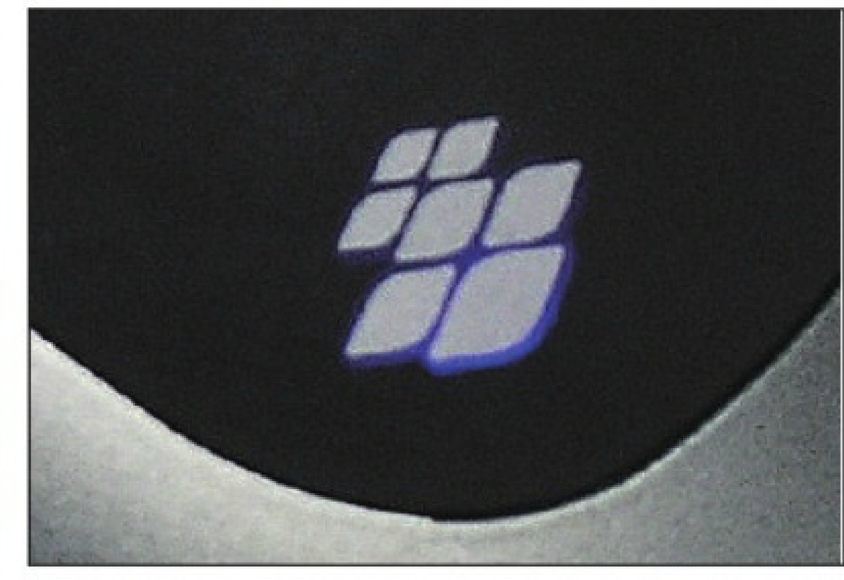
一般的便携式产品要大，恰当的人体工学设计带来良好的握持感，左右键面积较大，手感清脆，左侧的两个快捷键为狭长的条状设计，便于用户使用。这款产品采用无段落感的纵横滚轮，滚轮体积适中，手感顺畅。

Explorer Mini Mouse采用1节5号电池供电，信号接收器比常见的U盘略小，不用时可卡在电池仓上的凹槽内。鼠标的电源开关被隐藏在这个凹槽中，当用户将接收器取出时，鼠标将自动开启。鼠标底部边缘装饰一圈半透明橡胶条，当鼠标侦测到反射表面时，可透射出漂亮的蓝色光晕，同时鼠标背部的BlueTrack标志也会发出幽幽的蓝光，非常好看。

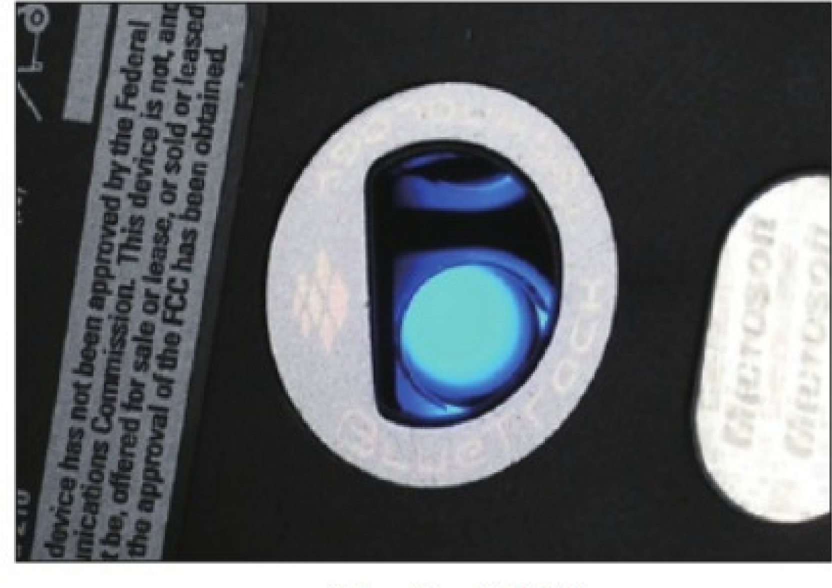
在对比测试的过程中，我们发现工包版不仅在外观上与正式产品完全一样，很难加以区分，即使是使用感受、性能等方面也完全一致。尤其是工包版的Explorer Mini Mouse，表现出和正式版完全一样的“越野”性能，可在透明玻璃板、地毯、衣服、光滑的桌面等多种表面正常使用。从对比测试的结果来看，工包版并非山寨小厂的假冒伪劣，而是与正式版货出同源的“亲兄弟”。



纵横滚轮



尾部的BlueTrack标志



BlueTrack引擎



使用时会发出漂亮的蓝光

扑朔迷离——经销商也无法解释

这样的产品是怎么抢在正式产品发布之前进入销售渠道的呢？会不会是走私的水货？为什么厂家对待它们的态度如此暧昧不清？按照通俗的说法，部分和真品一样的工包产品是质检不合格淘汰的，但这批产品具备完善的检验标识，在功能和外观上也没有问题，它们的身份到底是什么呢？可以说随着对比评测的进展，笔者的疑问也越来越多。

笔者再次与卖家联系，尝试询问这批工包产品的来历。卖家对此问题表现得颇不耐烦，只是简单地说货是从微软的正规工厂里出来，具体操作方式他也不清楚，质保方面只能提供3个月的“店保”。随后笔者就此问题请教了一位在京的工包产品经销商，他表示目前工包产品尤其是工包板卡的利润下降明显，因此以往不被人注意的鼠标、声卡、电源机箱成为工包青睐的产品，因为这些产品的利润极高且价格不透明，工包货可以轻松与正式产品拉开价格差距，从而获得较好的销路。但关于这次出现的两款工包产品，由于事前并不了解，事后也未进货，所以他也无法就货源问题给出准确答案。

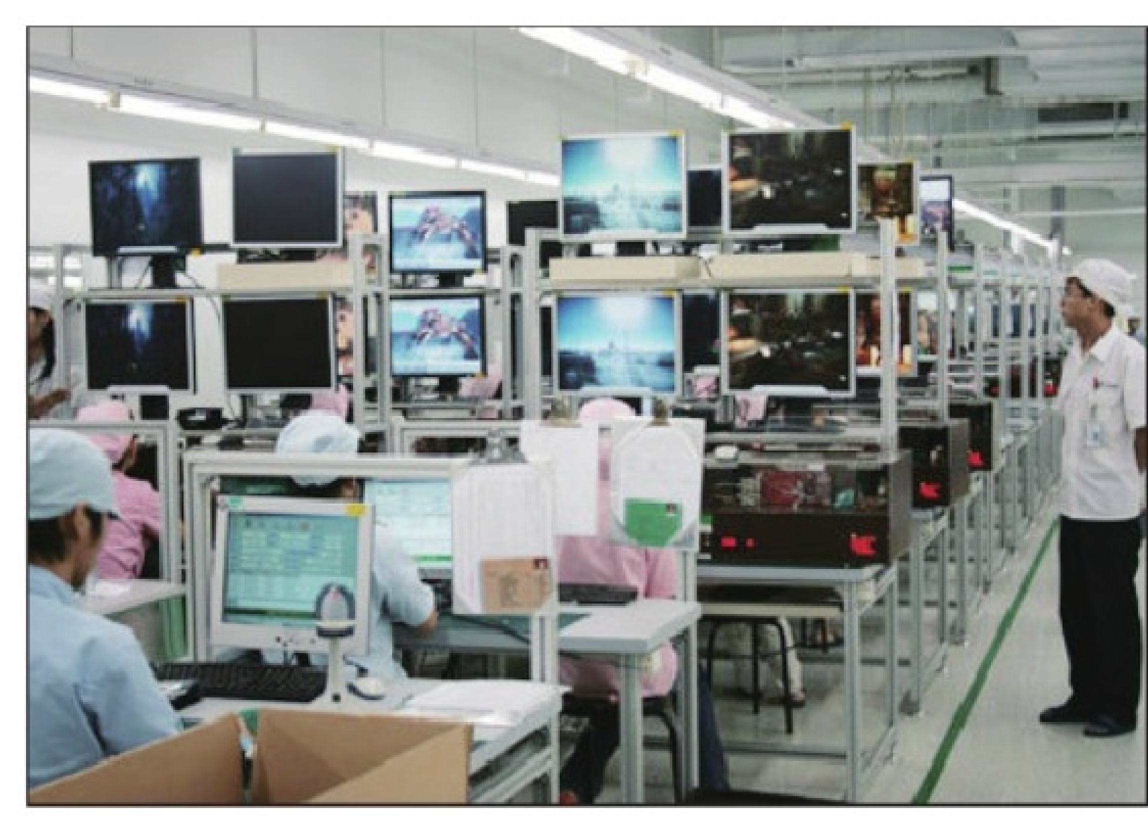


这两款工包产品都具有除3C认证之外完整的检验标识



工包货越来越青睐价格不透明的产品

笔者进一步询问货源是不是可能来自一些工包经销商所谓的“多余原料生产”“质检环节流出”或“老鼠货”（贼赃），这位经销商对此很不屑一顾，给出了否定的答案。在他看来，这些说法都是一些用来蒙骗外行人的借口，在内行面前全是笑话。这位经销商介绍，一般的代工生产分为两种，品牌商提供原料和代工厂自行采购原料。无论是哪一种方式，品牌商对代工厂的生产监控都非常严格，提供（或采购）多少原料、生产了多少产品、损耗多少、报废品数量和最后的处理方式等环节，每一处都会仔细核查，因此根本不可能有多余的原料让代工厂去加工自己的“私货”，或因为质检不合格而淘汰出大批的工包产品。



代工厂内部有严格的管控措施

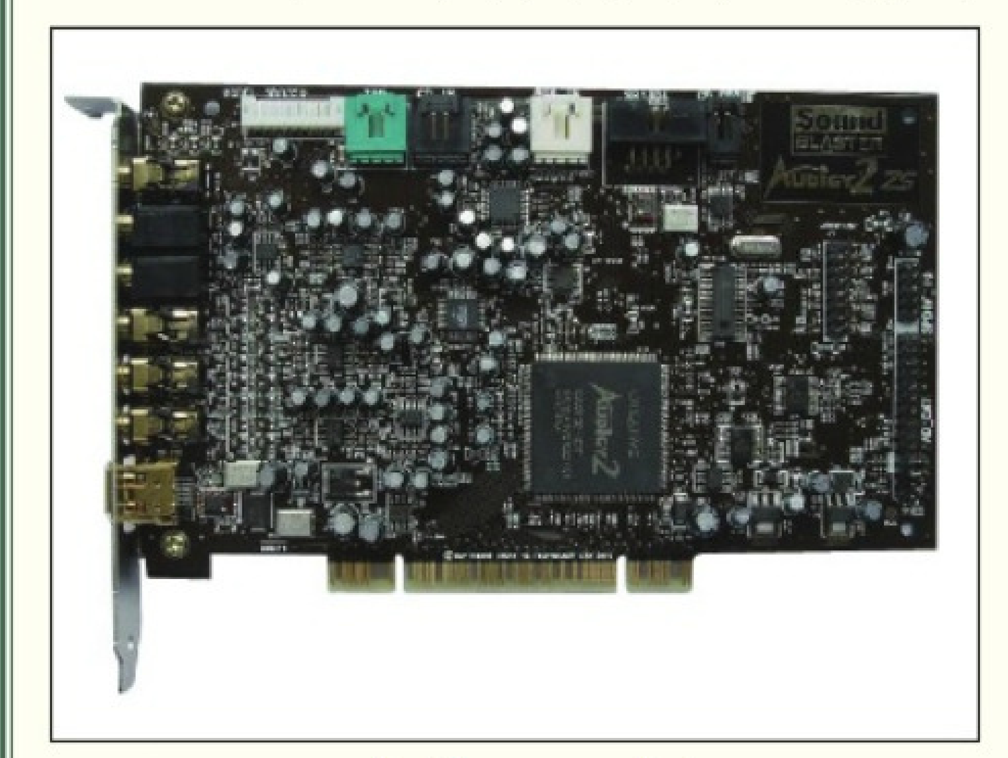
按照他的说法，代工厂内部也有严格的监控措施，原料使用、品质监控、安保措施都是涉及到代工厂名誉和信誉的问题，如果原料浪费过多、质检不合格率较高或安保措施不利，很可能会被客户抵扣货款或追加罚金。因此代工厂不可能为了一点蝇头小利就放弃自己的职业操守，因为这样会导致失去所有的客户，明显得不偿失。

最后，这位经销商还是提出了一个可能的货源渠道——OEM客户。实际上这个渠道也是最符合工包硬件定义的，它代表了和正品一样的质量、性能和更加低廉的价格。许多OEM客户在订货时订货量往往超过实际需求量，这并不是他们没有做好算术题，而是工厂为了实现合理的利润和降低成本对订货量提出的硬性规定，因此最终会有部分OEM客户无法消化的产品通过工包这一渠道流向市场。

这个说法乍看起来有一定道理，但细想之下却并不合理。首先很少有OEM客户大量订购高端的无线鼠标，其次OEM客户往往愿意选择设计成熟价格合理的产品，像ArcMouse和Explorer Mini Mouse这样采用新技术，未经市场检验且价格高高在上的产品并不适合OEM客户的要求。那么就真没人能告诉我们这其中的奥秘吗？

创新声卡工包事件

2005年，正在热销的创新Audigy2系列声卡突然出现大批廉价的工包版本，经部分媒体和消费者确认，这些产品与正式产品完全相同，一时间引发了消费者的哄抢，工包Audigy2声卡在网络购物平台上随处可见。随后有人点出了这批工包货的来源，它们都是DELL向创新订购的OEM产品，由于DELL无法全部消化而流入工包渠道。这种说法也被从其他方面证实，比如这批声卡只能使用创新为DELL订制的驱动程序等。由于一些不法商贩在其中掺杂了返修货和残次品，部分受到坑害的消费者要求厂商赔偿，但创新却出奇地以沉默应对，没有追查渠道问题。



工包创新Audigy2声卡



同样没有3C认证标志

乐摄宝摄影包工包事件



工包乐摄宝摄影包

去年在国内知名的某摄影网站曾爆发过一场轰轰烈烈的口水战，其焦点就是一个网友在网站论坛里向摄影爱好者销售的“工包乐摄宝摄影包”。这场口水战的激烈程度远超一般的争论，上至站长下到普通注册用户均有参与，论坛中代表技术高超、信誉可靠的众多“资深泡菜”也被拉下水，分成两拨争个不休。

事件的导火索是乐摄宝在更换国内的代工厂后，发表声明，直指这些网络销售的工包产品为假货，并表示保留追究法律责任的权利。其后论坛中的网友开始质问出售者，而出售者则暧昧地声明因为某些特殊原因，厂家不愿意承认这批工包货，并一再以个人信誉保证这批工包产品是与正式产品从相同的工厂、相同的流水线、相同的工人手中生产出来的，原材料也完全相同，只是因为质检的瑕疵，将Logo刺绣歪斜后当作工包出售，厂家对此情况一直心知肚明。出售者还以其许多工包型号能在正式产品上市前销售为例，证明自己与厂家有非同一般的关系。

揭开谜底——工包背后的蝇营狗苟

几经辗转，笔者联系到Z先生，Z先生堪称业内资深人士，早年间在一家IT杂志社担任编辑，后来加入某著名硬件品牌的营销团队，目前负责该品牌在北京的相关营销事宜。Z先生向笔者解释了这些神秘工包的来历，其中包藏的蝇营狗苟令初次听闻的笔者大吃一惊。在看过笔者手中的工包样品后，Z先生指出了两种最大的可能性：走私串货或品牌商与代工厂之间的内部交易。

可能之一：走私

Z先生认为走私串货是近年来常见的工包货源之一，由于大部分厂商在不同的国家和地区采用不同的销售策略，因此在价格和供货时间上都有差异，这就为走私串货提供了条件。不法商贩从供货早的地区将产品走私到尚未供货的地区以谋取暴利，或将低价地区的产品走私到高定价地区赚取差价。ArcMouse和Explorer Mini Mouse的工包产品很有可能就是利用供货时间差产生的所谓“工包”产品。

对此笔者感到不解，为什么商贩不直接按照水货销售，反而要劳心费力打着“工包”的幌子呢？Z先生表示，这是因为法律风险不同造成的，如果按照水货销售，则可能要承担走私的风险，走私属于国家非常重视的案件，查起来都是大案要案，对于不法商贩来说风险太高。而打着工包的幌子出来则有许多好处，首先说起来比水货好听，其次“工包”将“水货”的不法外衣褪去了，消费者和不了解实情的相关部门对此就不再敏感。

关于厂商的态度，Z先生说，对于这样的串货行为，厂商往往睁一只眼闭一只眼，因为这种串货通常数量都不大，对当地渠道商的利益损害不多，所以渠道商不会有太强烈的反应。何况许多渠道商之间也有千丝万缕的关系，查下去反倒伤感情，厂商当然愿意和稀泥——反正卖的都是我的产品，钱我已经赚到了，就不用太认真了——比较严重的时候也就是内部协调一下，警告一番而已。

可能之二：内部交易

Z先生介绍，内部交易是一种特殊的方式，一般的消费者和经销商渠道对其操作手段并不了解。内部交易的形式主要是品牌商向代工厂下订单后，再将订单中的一部分产品以较低价格卖回给代工厂。这种操作方式“灵活多变”，既可以是公对公的交易，也可以是私下里拿好处捞回扣的交易，是工包货里最深的门道。

公对公的交易产生，往往是由于品牌商不具备大规模销售的实力，这种情况在中小品牌商中非常普遍。Z先生为我们举了一个例子，假如某二线显卡品牌商根据其市场占有率和渠道营销能力，大概需要1000块GeForce GTX260显卡，如果自行采购原材料，显然并不划算，最好的做法是将原材料采购和生产都委托给代工厂。但对于代工厂而言，这个数量实在太小，原材料采购同样不划算，生产效率方面也不划算。此时品牌商就要想办法解决量的问题，一般来说有两种方法：拼单和超额订购。

拼单，顾名思义就是找来其他品牌商一同订购，几家凑下来一般也就能满足代工厂的要求了。这也是为什么现在公版产品越来越多的原因之一——拼单当然必须采用同样的设计和用料了。如果拼单还不能到达要求，品牌商就只能提高订购数量，以达到代工厂的要求。不过这样一来，必然造成部分产品无法销售出去。过去品牌商会自行想办法解决，但这样操作太麻烦，近两年诞生了一种新的方法——卖回给工厂。

Z先生说，将超出的部分以成本价格甚至略低一点的价格卖回给工厂，已成为许多品牌商和代工厂之间的默契，而且迅速发展为一种隐蔽的提成和回扣手段。说穿了，超额订购的部分不是直接卖给工厂，而是由其中相关的人员买进，并快速发往销售渠道。这种方式得来的产品质量方面有保证，并直接跳过包装环节，节省时间，能够抢在正式产品之前上市，从而大捞一笔。

这种胆大妄为的做法着实令笔者惊讶，难道厂商对这种吃里扒外的阴暗勾当就没有任何觉察和整治的想法吗？对于笔者的这个问题，Z先生解释为品牌商怕麻烦。那么麻烦来自何处呢？Z先生说，对于这种和正品一样的工包，品牌商必须首先证明不是自己出的货，这牵扯到从原料采购、生产流程、验货收货和渠道商等一系列环节，查证过程的复杂和难度可想而知，因此除非闹出大乱子，没有品牌商愿意自讨苦吃。这其中的情况品牌商也是心知肚明，更何况不抬高订购数量就无法委托生产，工包为超额部分提供了最佳出路，只要不动摇根本利益，厂商也就乐得装糊涂了。

对于前文所列的乐摄宝和创新的工包事件，Z先生认为都属于内部交易的范畴，不同之处在于乐摄宝工包可能有内部人员拿了好处，所以直到品牌商忍无可忍才以更换代工厂告终；创新工包声卡的事情相对特殊，可能是DELL为了满足订购数量的要求，向创新的工厂下了超量订单，随后将超量产品卖回给工厂。但由于创新的品牌运营和生产工厂同属一个集团，因此工厂赚了钱，品牌运营部门也不好出来自曝其短。

后记

就在本文即将截稿时，Z先生告诉笔者，还有一种常见的工包来源忘记说了，一般品牌商在正式生产前，会要求代工厂提供一批样品，用以考察设计和制造工艺，或先期送媒体评测。这批样品可能是两三个，也可能是百八十个，具体情况根据产品性质和品牌商要求来决定，最终这批样品大部分都会以工包形式流入销售渠道。这番话不由让笔者联想到曾经评测过的许多还在“工程样品”阶段的产品，它们是否也在评测结束后成为工包的一员呢？

面对工包硬件的产生和销售环节，除部分消费者追求的高性价比之外，还充斥着厂商“难得糊涂”的不作为，这为不法商贩欺骗消费者提供了便利条件。买工包产品，几家欢喜几家愁，按照Z先生的介绍，真正合格的产品在工包市场中并不很多。也许你正在为某款工包产品而心动，但便宜实惠背后的蝇营狗苟是否需要在购买前认真考虑一下？

经销商说——什么样的硬件属于工包的范畴呢?

这要从工包产品说起。最早工包产品的意义很单纯：在厂家、代理商、经销商之间的渠道流通，采用工业包装（防静电塑料袋简易包装，无外壳）的产品叫做工包产品。不过现在工包产品的概念已被引申扩大，正规渠道行货之外的代工产品、返修翻新产品、水货等非常规渠道产品也都被统称为工包产品了。工包硬件自然是工包产品一个分支，那么它其中到底有何玄机呢？笔者通过电话与西安赛格卖场的杨先生联系。身为某科技公司的西北销售代表，杨先生主要从事运营显示器和主板等电脑相关硬件的销售，多年的电子产品市场开拓经验使他对于销售渠道有着敏锐的洞察力，关于工包硬件的货源他认为主要分为4类：

1.低成本类

根据特殊需要，原厂授权由第三方工厂OEM出来的产品（OEM是英文Original Equipment Manufacture的缩写，也就是俗称的“代工”），其特点都采用廉价的电容、芯片、电路板。由于造价比较低廉，所以定价不高。这种工包产品一般被称为“代工产品”，“代工产品”主要集中在二线硬件生产厂家，以最便宜的价格获得最新的产品就是他们打出来的旗号。

2.返修翻新类

工厂生产出来就有一定的设计缺陷，在市场上召回或直接返回原厂进行处理的产品一般称为“返厂产品”；客户在使用中出现问题返回原厂修好翻新的产品称为“翻新产品”；客户返回工厂或代理，经检测没有问题的产品称为“良品”。上述这类产品最初流动是用于客户在质保期间返修或更换代用品所用的，但也有相当数量流入市场，作为工包硬件销售，例如笔者曾经拿到一款ONDA NF4TS的工包主板就属于此类产品。由于经过一次维修工序和清洁工序，外观上看起来足可以和新品媲美。但仔细观察板卡上承载螺丝铜柱的地方，就会发现有暗淡的螺丝固定痕迹。而且此款主板的BIOS曾经出现过兼容性问题，经过更换和重新升级BIOS而继续使用的现象非常普遍。所以，如果一类产品存在设计缺陷，它在原厂售后保修、代理商更换良品、消费者返修上这个环节经历的次数就比较多，那么市场中出现返修翻新类工包产品的几率就比较大。

3.非常规渠道类

未经过原厂授权而仿冒生产的产品，一般称之为“假货”。这种类型的有些产品看起来甚至用料比正规行货还要扎实，但由于技术和材质达不到规格标准，所以实际运行效果肯定差于正品。从国外淘汰的电脑配件里边翻新修理出来的硬件，或从一些大企业、网吧大规模升级淘汰下来的电脑翻新出来的硬件称为“翻修货”。这类产品如果仔细辨认，在外观上就可发现比较明显的使用或磨损痕迹，比较容易辨别。从境外走私而来的产品，称为“水货”，这样的产品往往都是在市场上比较热销的类型。值得一提的是“翻修货”是最容易做手脚的类型，这里边的花样确实是五花八门，种类繁多。比如显卡的翻修货，有商家直接把普通显卡的芯片安装上仿造的丽台散热片，这样就成了“丽台”显卡。还有的商家对显卡的ID和BIOS进行修改，或是破解管线使之提升一个档次来销售。类似GeForce 7300LE变身GeForce 7300GT的例子屡见不鲜。对待这类型的产品，不仅要仔细观察其外观，还需要严格验证板卡的模块和芯片。

4.展示评测类

厂家针对媒体评测和大客户的要求进行优化设计过的产品，称为“媒体评测”和“工程样品”。这类工包硬件在市场流通得比较少。

工包硬件是怎样销售的?

谈到工包硬件的销售渠道，杨先生表示：工包硬件都是由厂家在一个工包硬件集散地（比如深圳）统一发售的，由代理商进行采购，代理商也可根据市场需求而对工厂下单订货。然后由代理发到销售，转至卖场最终到达消费者手中。工包产品对于厂家和代理来说就是一次性的交易过程，厂家提供保修及任何售后服务，全部的附加服务由代理商利用自身资源来完成。从这点上来说，厂家节省了售后以及附加服务的成本，所以可给到一个低的价位。而代理商则利用这个低的价位和自身的资源，提供有限的售后以赚取更多利益。实际上这是一种不健康的销售模式，产品质量建立在牟取最大化利润的基础上，却严重伤害了消费者基本的权益。不难看出，虽然厂家是工包硬件存在的始作俑者，但代理商才是真正的幕后操纵者。

近年来正常渠道电脑硬件销售的利润已趋于透明，杨先生透露工包硬件产品的利润却可达到50%以上，这也是工包产品代理商一直乐此不疲的主要原因。尤其在一些高端硬件产品方面，工包产品的利润更为可观。例如现在热卖的微软无线霸雷鲨6000鼠标，正规渠道的行货和工包之间的差价几乎为一倍左右。如此高的差价在工包产品来说也不是什么新鲜事，以前甚至出现工包产品居然可以于正规产品之前抢先发售的情况。现在大多数工包硬件商家都承诺一定的质保期，使得一些从前对工包硬件犹豫的消费者投入到购买行列之中。低廉的价格，加上一定时间的质量保证，相比正规渠道行货的优势不言而喻，看起来似乎是非常好的选择，果真如此吗？首先，就目前笔者了解工包硬件的最长的质保期也不过只有1个月，和原装行货还是无法相提并论的。再者，在质保期间出现问题的硬件维修的时间很久，少则几周，多达数月之久。就算是当场更换也不过拿来一块替代品，而有问题的硬件被商家简单处理后继续销售。硬件长时间更换或是在外维修，就意味着电脑的长期麻烦不断，这对普通消费者来说是无法承受的。因为工包硬件没有一个完善的售后质量保障体系，所以这样的流程也决定了工包硬件产品质量问题恶性循环的开始。P



数码来风



■广东 GZ

市场前瞻

导读： 承载着Google Android系统的HTC G1终于出现，最受其苦者未必是苹果的iPhone......

这个世界并不是时时都有热点，炒作许多次“狼来了”之后，承载着Google野心的HTC G1手机终于降世**（图1）**，经过一系列手机外形、配置试用等媒体无心“泄漏”的报告，HTC G1与iPhone的对决被媒体无限放大，如iPhone拥有3.5英寸屏幕，而3.17英寸屏幕的HTC G1似乎要略避锋芒；不过HTC G1采用侧滑盖设计并有标准的QWERTY键盘输入，比之苹果的纯触摸输入当然要技高一筹……上上下下里里外外都被人们反复对比，甚至同时被二者采用的Safari网络浏览器也成了值得玩味的话题。



图1

期待着Google和苹果“撕咬”的媒体喜形于色蠢蠢欲动，可问题是苹果会表现出人们期待的那种紧迫感吗？iPhone从诞生之日面对的就是整个手机行业的竞争，从这个意义上来说HTC G1带来的压力未必就比诺基亚N95大多少。目前来看，采用封闭式系统的传统手机厂商根本不怕产品性能参数上的暂时落败，真正感到像“慢刀子割肉”一样有苦难言的是那些急于加入的厂商，比如微软。

IT厂商之中微软的营收最为稳定，每年有超过三百亿美元的收入，但其来源几乎全靠微软在PC操作系统市场的垄断地位，这对微软并不是什么好事，因此它急需业务上的转型，事实上微软也一直朝这个方向在努力。1999年的维纳斯计划体现了微软的未雨绸缪，可惜结果只是惨痛的失败。如何将软件产业转化为一种可持久的消费服务？摸索着答案的微软开始拓展两块不赚钱甚至是赔钱的业务，Xbox以及Windows Mobile**（图2）**。



图2

微软的市场策略向来是“花花轿子人抬人”，善于培养市场和协作伙伴，最终取得“众人拾柴火焰高”的胜利，从不期望直接染指硬件厂商的利润，它所希望的是再次垄断手机乃至移动手持设备的界面。因此即使面对利润可观的手机市场，微软也宁可大费周章地在宏达后面作为推手，无非是希望更多手机厂商被宏达的成功所吸引，自动投身于Windows Mobile的阵营之中。

不过游戏机硬件阵营是铁板一块，面对极度地域团结的日本厂商，踢不动铁板又找不到扶持对象的微软只有赤膊上阵，打破自己不会涉足硬件的禁言，在Xbox一代失败、二代（Xbox 360）仍然赔钱的情况下誓言永远奉陪到底。在纯粹的游戏机市场Xbox并不成功，可它培养了一批习惯于微软界面作为接口的信息化消费者，Xbox Live的消费者们也许就是明天微软互联网业务的支点。

但突然出现的Google很可能打乱了微软对未来的畅想。微软没有办法将软件转为有效的服务模式，可是Google不仅轻松做到这点还让微软无法复制——软件免费发送给终端用户，赚取服务端广告分成。采用封闭式系统的iPhone再成功影响力都有限，可是Android系统同样是完全开放的系统，Google创建了34家企业加盟的Android移动平台联盟，甚至Google同样选择了宏达制造首款Android手机，它倘若成功将对微软造成沉重的打击。

为何Google要介入手机市场？虽然没有人认为消费者会在一夜之间放弃使用电脑上网，但根据皮尤研究中心的数据，将近三分之二的美国人有过移动互联网体验，近三分之一的年轻人使用移动互联网。而Google显然不能指望微软、诺基亚来解决广告投放的技术问题，这就是最直接的原因。看到这点的并不只有那些国际巨头，腾讯官方的招聘启事上开始出现了“MTK开发工程师”的职位，甚至腾讯的终端开发、软件测试等职位也都要求有MTK平台开发经验，很明显对于在国内手机平台市场所占份额高达69%的MTK平台，腾讯的想法绝不只是移动QQ那么简单。

市场速递



索尼DSC-T700

索尼发布最新卡片式数码相机DSC-T700，继承了T系列外观时尚、超薄的特点。作为索尼T系列卡片机中又一内置4GB超大内存机型，T2的继承者T700拥有92万像素3.5英寸触摸屏，采用1/2.3英寸CCD，有效像素达1010万，搭配等效焦距为35mm～140mm的4倍光学变焦卡尔蔡司镜头，并具备脸部识别、iSCN智能场景模式等功能。这款产品有银、灰、红、粉红以及金色五种颜色，上市价格折合人民币约2850元，仍旧难逃定价虚高的嫌疑。



iPod touch 2

新一代iPod touch如期上市，采用类似iPhone 3G版的外壳，不过仍然保留了更有质感的金属材料，iPod惯用的镜面背壳也得以沿用，造型上边角呈曲线收缩，配备3.5英寸全触摸屏，内置闪存容量最高达到32GB。相对于上一代产品iPod touch的硬件其实没有什么大的变化，最大的不同是内置软件包括新的电子地图、股市支持及更多高质量的三维游戏，拥有和游戏掌机一样出色表现。据悉其连续音乐播放时间约36个小时，视频播放时间则可达6小时，8GB容量的iPod touch售价1998元。

技术前沿



fit-PC Slim

fit-PC Slim被称为世界上最小的电脑，这点相信任何人都能从其上方的钥匙串肯定这点。Slim的体积只有4.3英寸×3.9英寸×1.2英寸，重量仅有13盎司，功耗也只有区区6W。Slim配备了一款500MHz的AMD Geode处理器，拥有256/512MB内存，但没有内置硬盘，分为支持WiFi和不支持两个版本。Slim可预装Ubuntu或Windows XP Home SP3操作系统，不过需要另行付费。不管怎么说，这么小体积的计算机，在咖啡厅、图书馆、市政办公厅之类的公共场所，还是可以有所作为的。

Tongue Drive System

由于人的舌头并不受脊椎神经所控制，因此对于脊椎伤员来说，舌头或许能取代他们的双手，成为生活中不可或缺的帮手。乔治亚理工学院的研究小组最近开发出一种舌头驱动装置，在舌头上装一块小磁铁，作为指向装置，并连结到脸颊旁的感应器，当舌头移动时，感应器便能侦测舌头移动的方向，就像把舌头当作鼠标一样，或许很快就会有舌头打字教学或是有舌头弹力回馈功能出现，进一步帮助残疾人朋友们重返独立生活。



奇思妙想



Thanko耳机

戴耳机是很棒的享受，但戴久之后生痛的耳朵就不会同意这个观点。因此除最常见的耳塞式耳机外，诸如头戴式、耳挂式、内耳式等耳机层出不穷，并强调接触材料如何轻柔科学，可惜该痛的自然还是会痛。有鉴于此，Thanko推出至少能解决一半人类问题的新式耳机，也就是耳环式耳机。正如其名，耳环耳机是利用磁铁的吸力将它自己夹在耳垂上，远看就像是戴了耳环一般。耳机背面有多种图样可供挑选，让用户在欣赏美妙音乐的同时，也能让身旁的人觉得赏心悦目。为什么说能解决一半人类的问题呢，估计戴惯了耳环的女人们会完全无视耳环式耳机所带来的压力，至于没有此习惯的男人们请自祈多福好了。



HAL钢铁装

钢铁侠只是艺术家的幻想？至少Cyberdyne公司并不这样认为，它所发明HAL（Hybrid Assistive Limb）机器人装，预计将在本年度开始大量生产，让普通人都有机会变成钢铁人。HAL机器人装穿戴在手上和腿上，通过附着在肩膀、手肘、膝盖和腰部的电动马达协助人体活动，它能感应生物电脉冲，进而计算使用者所需的力量，帮助使用者搬运笨重的物品或者消灭敌人。当然HAL用途是很广泛，协助残疾人士行动也不在话下。HAL分为两种型号，全副武装时总重量为23kg，而低负载装备时只有15kg，可充电池提供2小时40分钟左右的动力。因此想用HAL来征服世界或打击犯罪的人士，必须得掐表按时完成任务了。P

应用心得

编者按： 最近微软放出了Windows 7的消息，让人吃惊不小，感觉自己对Vista系统和Vista系统下的各种软件还不是很熟悉，难道这么快就要换新系统了？看来真是软件更新换代不等人呀，我们这些用软件的人也要加油了。

本期推荐文章

救活假死的鼠标

■安徽 居志成

一、问题

笔者给一台清华同方电脑重装了随机配备的Windows XP系统后，鼠标能正常使用，由于系统无法识别并安装显卡驱动，为了省事，我就从网上下载了“驱动精灵”最新版（2008 Bata5），想用它来安装显卡驱动并更新其他硬件的驱动程序。

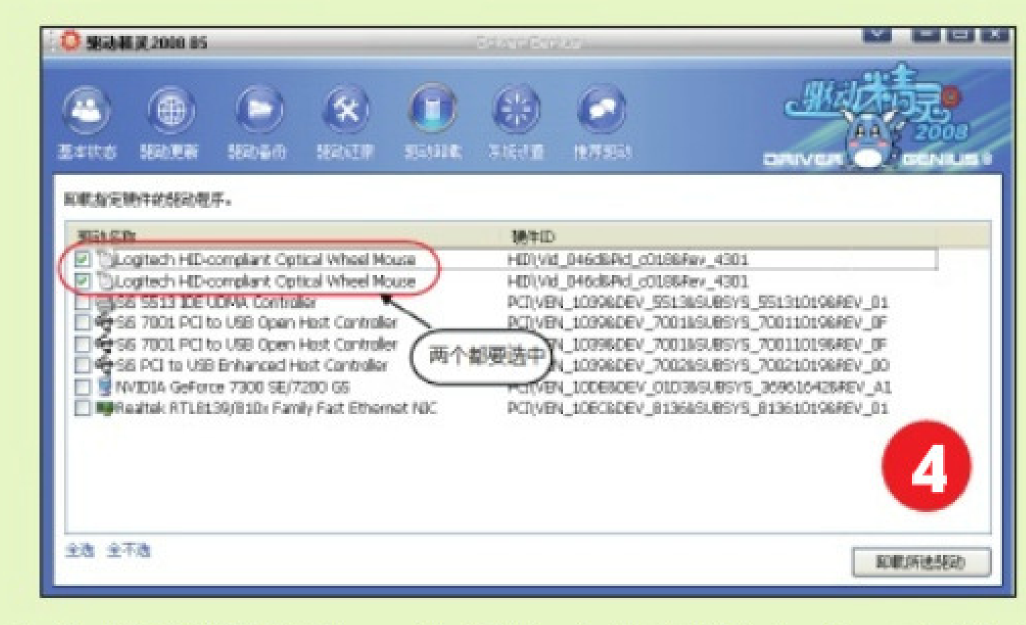


在驱动精灵的主界面中（**如图1**），单击“驱动更新”，再单击“自动安装”（还是为了省事），发现除了显卡驱动，还有其他几个驱动需要更新（**如图2**）。驱动精灵已经用过多次了，从没出过问题，所以想都不想就点了“开始更新”。更新完成后，问题出现，鼠标光标不能动了，用键盘重启系统，问题依旧。鼠标是USB接口的，换到其他的USB接口上，就会提示硬件安装过程中出现了问题，硬件无法正确使用。

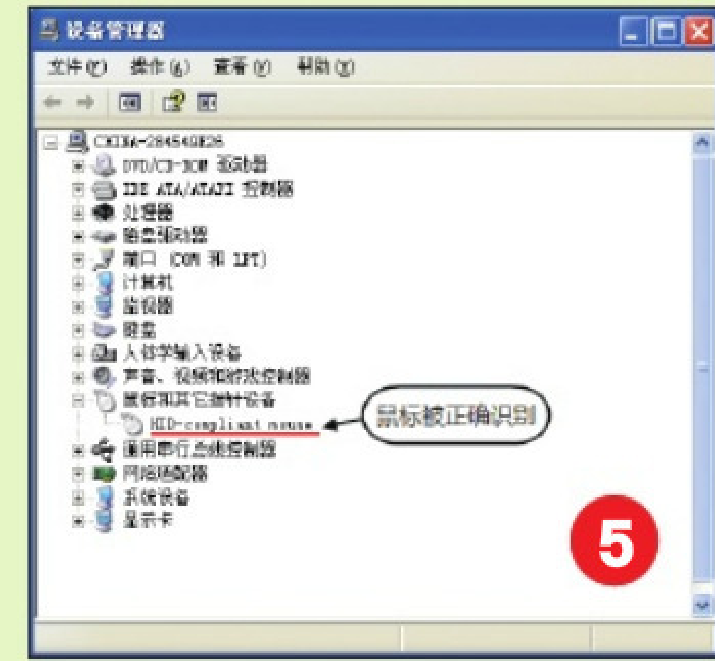
二、解决

鼠标不能用真是急煞活人，首先想到的是卸载驱动精灵为鼠标安装的新驱动，祭起按键大法，Tab键（切换对象）、光标键（选择对象）、属性键（弹出右键菜单）、回车键（确认操作）齐上阵，终于打开“设置管理器”，看到了“鼠标与其他指针设备”下鼠标名称上有黄色的叹号（**如图3**，具体型号为Logitech HID-compliant Optical Wheel Mouse），这说明鼠标驱动安装不正确。再次用Tab键和光标键选中鼠标名称，按下属性键，在弹出的右键菜单中选择“卸载驱动程序”，回车，卸载完成。按Alt+A，展开“操作”菜单，选择“扫描检测硬件改动”，发现新硬件并重新安装驱动程序，但鼠标识别仍然有误，情形和更换USB接口相同，鼠标当然还不能使用。

上面的情况说明设备管理器卸载驱动程序是不彻底的，它仍保留了驱动程序和相关的信息。看来解铃还须系铃人，看看驱动精灵行不行了。打开驱动精灵（各种操作仍用键盘进行），切换到“驱动卸载”窗口（**如图4**），在驱动程序列表



中选择鼠标驱动，然后按空格键选中它（复选框中出现对号）。需要注意的是，新驱动安装后，这个鼠标在几个USB接口上插过，列表中就会有几个相同的鼠标驱动，要同时选中。再选择“卸载所选驱动”，回车，一会儿提示卸载成功。



回到设备管理器中，再用前面的方法安装鼠标驱动，鼠标被识别为“HID-compliant Mouse”（**如图5**。看来原来的驱动信息已经被驱动精灵清除），没有了黄色叹号，再动动鼠标，已经可以用了。

三、技巧与提示

如果你能另外找到一个鼠标，上面的操作将会变得很简单。要是USB接口的，直接插上去，

要是PS/2接口的，则要先关机再插上。系统会自动为新换的鼠标安装驱动程序，之后用它进行上面的操作就行了。有两点需要注意：一是鼠标型号不能和原来的一样，不然仍会出问题；二是原先的鼠标不能拔下，不然在设备管理器和驱动精灵中不会显示原来的鼠标的名称，你也就无法卸载原先的驱动了。

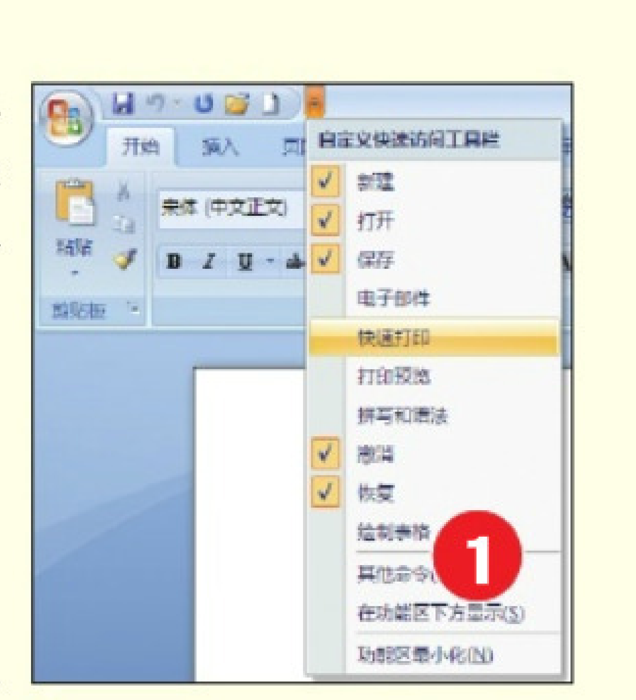
玩转Word 2007快速访问工具栏

■山东 王杰

许多Word 2007的使用者对其提供的快速访问工具栏都情有独钟，因为其中包含的命令独立于当前所显示的选项卡，你可在任何情况下直接使用它而不必切换选项卡。自然，快速访问工具栏是一个可自定义的工具栏，这样就可让快速访问工具栏真正为你所用。

一、调出未显示出的命令

默认情况下，快速访问工具栏中只显示了“保存”“撤消”和“恢复”这3个命令。其实，快速访问工具栏包含了十几个常用命令比如“新建”“打开”和“快速打印”等，只是没有把它们显示出来而已。要将这些命令显示出来，请单击快速访问工具栏右侧的“自定义快速访问工具栏”按钮，然后在列表中，单击以勾选要显示的命令（**如图1**）。

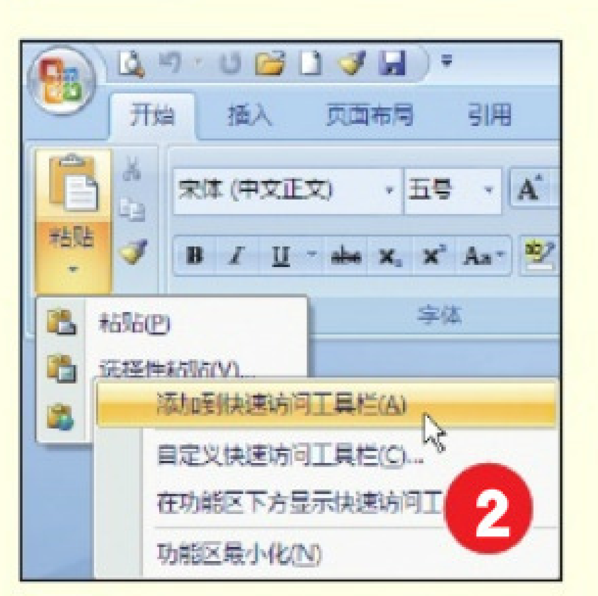


二、添加经常用到的命令

如果功能区中的某个命令是你经常用到的，那么可将其添加到快速访问工具栏。比如，以下的操作将“选择性粘贴”添加到快速访问工具栏：

1.单击“开始”选项卡，在“剪贴板”组中，单击“粘贴”按钮下部的三角箭头。

2.指向“选择性粘贴”，然后单击右键，再单击快捷菜单中的“添加到快速访问工具栏”（**如图2**）。



只有命令才能被添加到快速访问工具栏。大多数列表的内容（如缩进和间距值及各个样式）虽然也显示在功能区上，但无法将它们添加到快速访问工具栏。

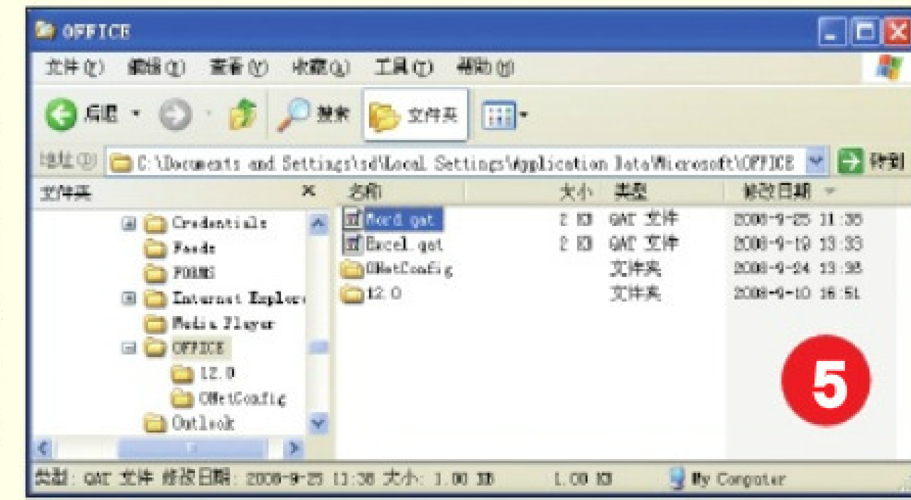
三、删除不再需要的命令



或许眼下你感觉快速访问工具栏上的某个命令暂时用不着了，那么可右键单击该命令，然后在弹出的快捷菜单中，单击“从快速访问工具栏删除”（**如图3**）即可将其请出工具栏。另外，在这个右键快捷菜单中，单击“自定义快速访问工具栏”可打开“Word选项”对话框，在这里可随心所欲地定制快速访问工具栏（**如图4**）。这就由你自己慢慢研究吧！

四、移植快速访问工具栏

或许你在家中电脑上对Word 2007快速访问工具栏进行了诸多定制，难道在办公室的电脑上，还需要重复这个对Word 2007快速访问工具栏的定制过程？非也！因为Word 2007的经用户自定义过的快速访问工具栏被保存在一个名为Word.qat的文件中。该文件默认位于C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Application Data\Microsoft\OFFICE文件夹中（**如图5**）。因此，只要将Word.qat文件从家中电脑上复制到办公室电脑上对应的文件夹中就可以了。



此外，Excel 2007自定义过的快速访问工具栏文件是Excel.qat，PowerPoint 2007的快速访问工具栏文件是PowerPoint.qat。不过，有一点需要大家注意，即如果用户没有对快速访问工具栏的默认状态进行过更改，那么相应的.qat文件将不存在。

同好友聊天，何必登录QQ

■湖北 YongZi

有时候出于安全考虑，自己不方便使用QQ，但这时又必须与某位QQ好友在线商量些事情，该怎么办呢？其实这里有个很简单的法子，登录自己的QQ邮箱，使用集成在邮箱中的网页版QQ。

一、简单设置

步骤一，首先登录自己的QQ邮箱，单击左上方的“联系人”选项（**如图1**）；



步骤二，这时会出现“最近联系人”窗口，接着点击一下左侧“工具箱”栏下的“同步QQ好友”选项（**如图2**）；

步骤三，此时会弹出个“同步QQ好友及其分组”的对话框，直接单击“立即同步”按钮（**如图3**），这样一来，自己的QQ好友就都同步到联系人中了。







二、使用Web聊天

步骤一，重新登录自己的QQ邮箱，在联系人选项右侧会出现联系人即时聊天窗口和在线好友提示对话框（**如图4**）；

步骤二，在联系人中找到好友，查看在线状态，最后点击“开始聊天”按钮就可打开Web聊天窗口与对方进行文字聊天了（**如图5**）。



要将你最小化，谁敢不准

■湖北 YongZi

如今许多软件都具有最小化到系统托盘的功能，但这并不意味着所有软件都可以，毕竟有一些软件目前还不具备这个功能。对这些没提供最小化到系统托盘功能的工具来说，假如也想将它们最小化到系统托盘中去，又该如何来达成目的呢？其实很简单，通过AllToTray便能轻易实现（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/2492.htm）。



一、最小化到托盘中

该软件的操作方法非常简单，文件下载完毕之后，首先解压安装并执行AllToTray，接着在任务栏中右键单击一下那个需要最小化到托盘中去的程序名称，比如说笔者这里想将记事本最小化到托盘中去，则在记事本图标上点击一下鼠标右键，然后在出现的快捷菜单中选择“Minimize To Tray”一项命令（**如图1**），再看看系统托盘，程序图标是不是已经添加进去了？

二、还原到任务栏内

如果之后自己又想将托盘中的记事本图标还原到任务栏中，可在托盘中右键点击一下记事本图标，而后在弹出的快捷菜单中选中“Restore”命令即可（**如图2**）。



“！”的秘密

■山东 贾培武

ADSL是不少用户选择的宽带上网方式，然而以该种方式上网的许多用户都被Windows任务栏通知区域“本地连接”图标上的小叹号困扰着。虽然这个小叹号不影响上网但看上去却令人十分不爽，因为如果将鼠标指针指向这个小叹号，会出现“受限制或无连接”的提示信息（**如图1**）。这到底怎么回事呢？今天我们就来揭开这个“！”的秘密。



一、驱逐“！”

如果你仅仅不想看到这个“！”，那么以下操作可让其从任务栏消失：

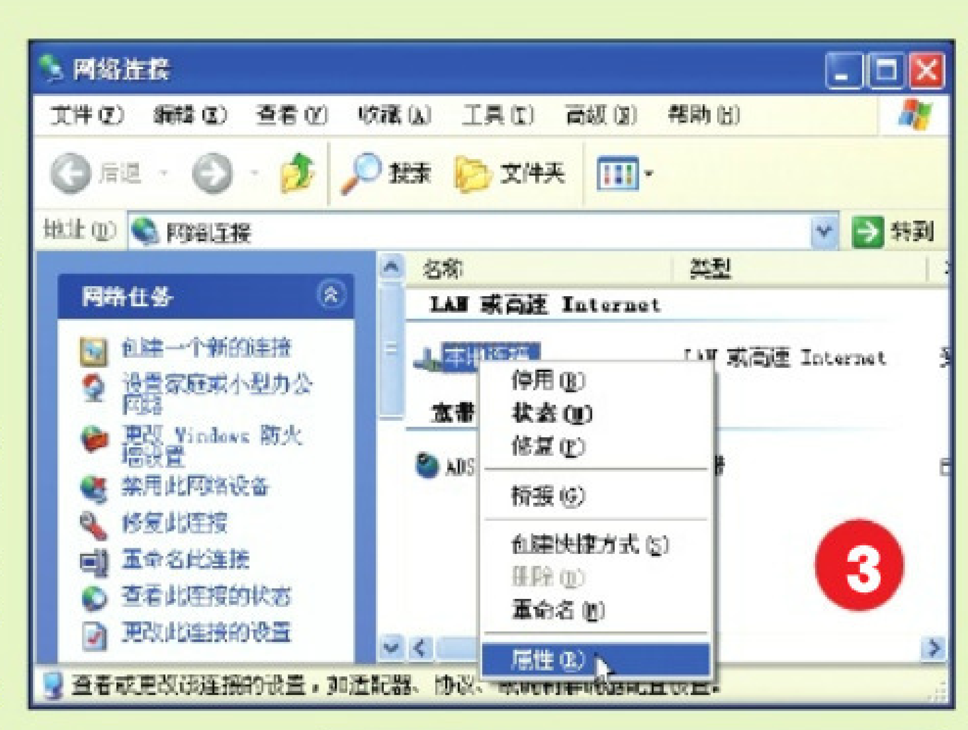
1.右键单击通知区域的“本地连接”图标，然后单击快捷菜单中的“打开网络连接”（**如图2**）。



2.右键单击“本地连接”，然后单击快捷菜单中的“属性”（**如下页图3**）。

3.单击“常规”选项卡，清除“此连接被限制或无连接时通知我”（**如下页图4**），单击“确定”按钮。

怎么样，“！”立即不见了吧。



二、探源“！”

其实，以上操作也就是仅仅让“！”消失，并没有从根本上解决问题。凡是见到这个叹号的ADSL用户都有这样的体会和烦恼，即电脑启动非常慢，具体表现就是Windows系统成功登录后，桌面上的图标显示出来的过程很慢。这是为什么呢？

原来，每台上网的电脑都需要一个IP地址，而ADSL接入方式采用PPPoE（Point-to-Point Protocol Over Ethernet，以太网上的点对点协议）的虚拟拨号技术，只有在用正确的账号和密码拨号之后，才会建立一条连接并为电脑分配IP地址和DNS地址。由于开机时电脑的网卡尚没有IP地址，而计算机会在启动过程中不停地搜索局域网或是DHCP（Dynamic Host Configuration Protocol，动态主机配置协议）服务器，请求获取网卡的IP地址，直至超时才停止请求。正是由于这个原因，ADSL用户启动电脑的速度慢了很多，并因本地连接被限制而在通知区域本地连接的图标上出现一个叹号。当然，解决办法也很简单，即是将网卡IP地址的自动获取改为指定一个固定的内网保留IP地址。那么，什么又是保留地址呢？

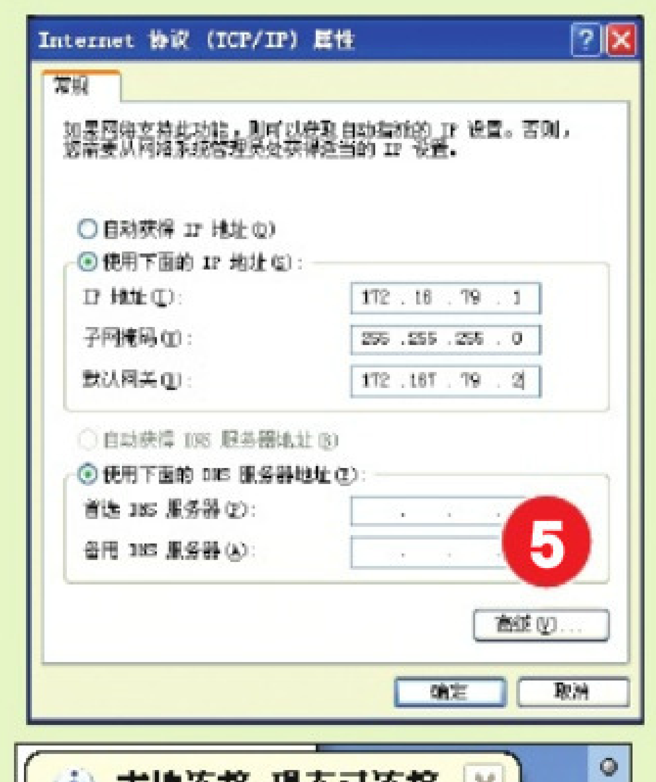


上网时，分为公网和内网这两种Internet接入方式。内网接入方式中得到的IP地址是Internet上的保留地址，这部分地址在Internet保留供内部网络使用。采用保留地址，每个局域网都可为内部网络的众多主机分配一个IP地址。通过NAT（Network Address Translation，网路位址转译）地址转换，在访问外部网络时将保留地址转为真实地址，这既能够满足内部网络采用TCP/IP协议，也保持了Internet上的地址唯一性。以下是保留地址的3种形式：

10.x.x.x

172.16.x.x至172.31.x.x

192.168.x.x



三、解决“！”

1.在图4所示的“本地连接属性”对话框的“常规”选项卡中，单击“Internet协议(TCP/IP)”，再单击“属性”按钮。

2.单击以选中“使用下面的IP地址”复选钮，然后在“IP地址”框中输入一个正确的保留地址，比如键入“172.16.79.1”；在“子网掩码”框中输入“255.255.255.0”；在“默认网关”框中输入一个与“IP地址”框中的地址在同网段的地址，即只有第三个点后的数字不同的地址，比如键入“172.16.79.2”（**如图5**），单击“确定”按钮。

3.在“本地连接属性”对话框中，单击“确定”按钮。

现在，通知区域本地连接图标上立即会出现“本地连接，现在已连接”的提示信息（**如图6**）。重新启动电脑，由于网卡已经被指定了IP地址，网卡不会再发出获取IP地址的请求，从而系统启动就快多了，而且Windows任务栏通知区域的本地连接图标上也不会再有小叹号了！



从损坏Word文档中恢复文字

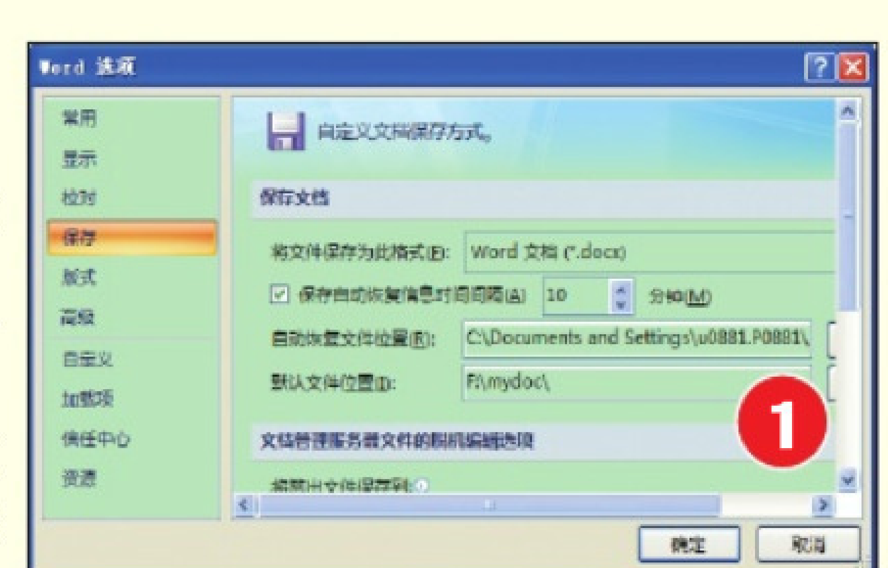
■山东 王霞

在你试图打开一个Word文档时，如果系统没有响应或者弹出一个对话框，显示“文档的名称或路径无效”，那么可能的原因是该文档已经损坏。在你懊恼或焦急之时，不妨试试笔者以下所述方法，或许能够挽回你的全部或部分损失（操作以Word2007为例）。

一、打开自动恢复文件

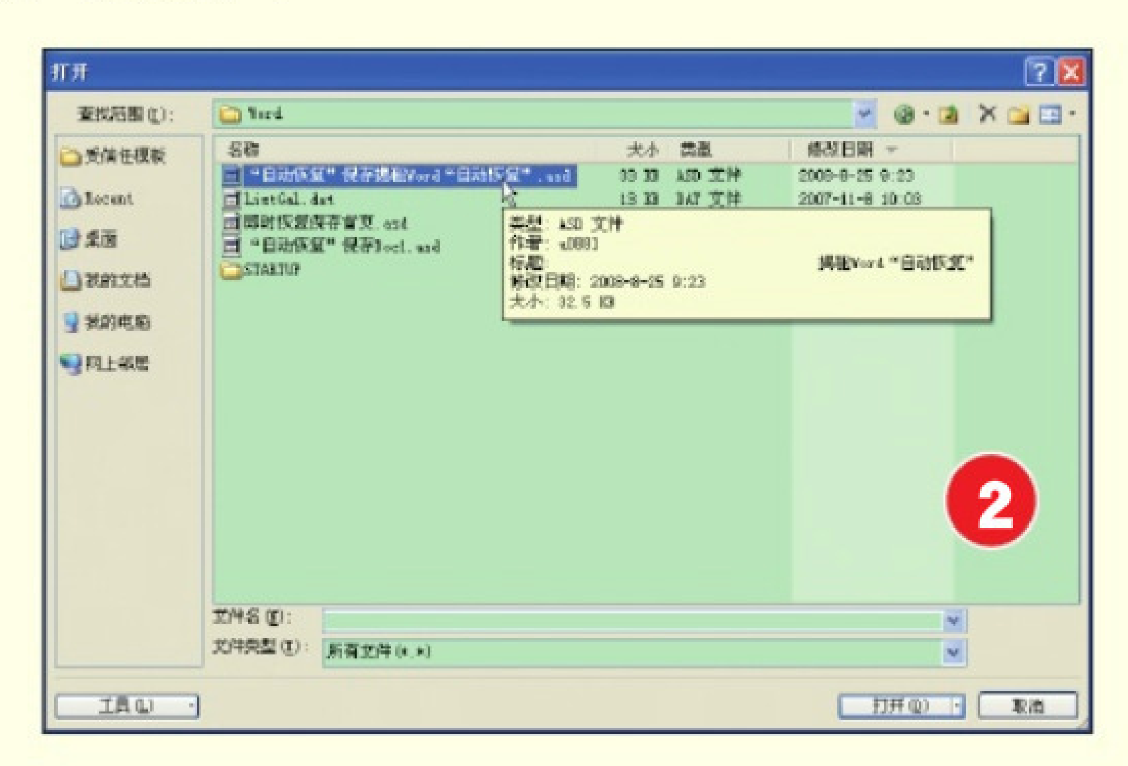
1.单击“Microsoft Office按钮”，然后单击“打开”。

2.通过“查找范围”框定位至Word保存自动恢复文件的位置，该位置的默认文件夹取决于你正在使用的Windows版本。在Windows Vista中，该文件夹是%userprofile%\AppData\Microsoft\Word\；在Windows Server 2003和Windows XP中是%userprofile%\Application Data\Microsoft\Word\。%userprofile%默认情况下是指“C:\Documents and Settings\用户名\”文件夹。如果不能够确定该文件夹的确切位置，可以单击“Microsoft Office按



钮”，然后单击“Word选项”，单击“保存”，从“自动恢复文件位置”框中查看（**如上页图1**）。

3.单击“视图”按钮旁边的箭头，然后单击“详细信息”，则在文件列表中，可以看到使用“‘自动恢复’保存<原始文件名>”命名规则并以.asd为扩展名的自动恢复文件（**如图2**）。



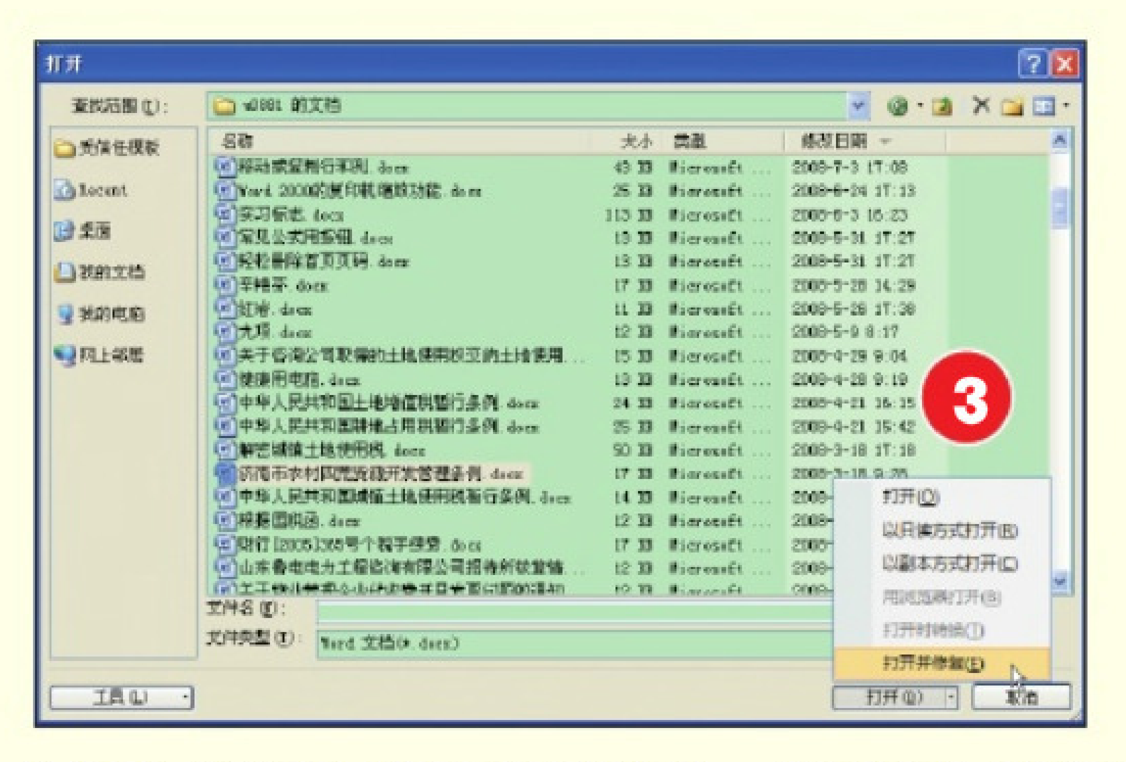
4.单击所需的自动恢复文件，然后单击“打开”按钮将其打开。

自动恢复文件所包含的新信息量取决于Word保存恢复文件的频率。默认情况下Word每隔10分钟才保存恢复文件，所以通常情况下恢复文件将不包含在发生电源故障或其他问题之前最后9分钟所做的工作。

二、打开并修复

除了自动恢复功能外，从Word2002开始，Word就提供了一个容易被人忽视的“打开并修复”功能，该功能可以检查并修复Word文档中的错误，使用方法如下：

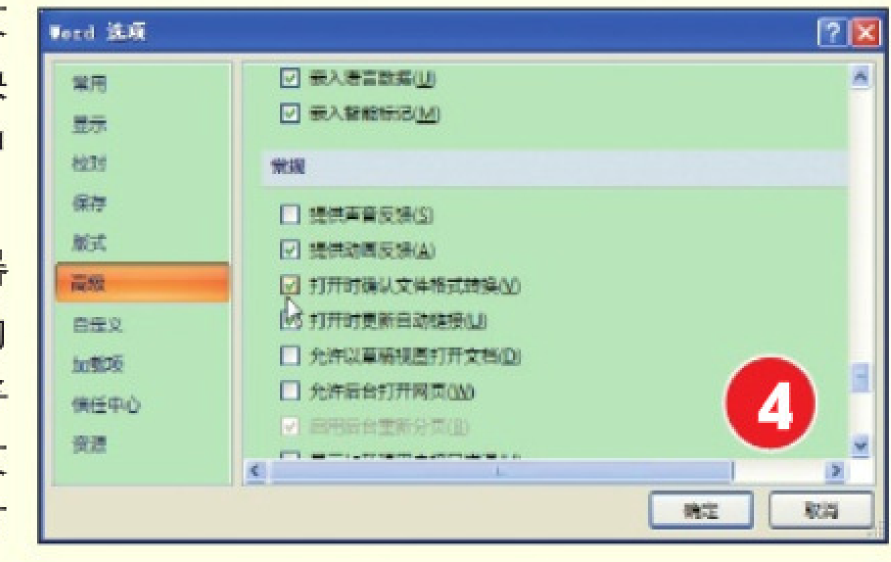
1.单击“Microsoft Office按钮”，然后单击“打开”。通过“查找范围”框，定位并打开包含受损文档的文件夹，选择要恢复的文件。



2.单击“打开”按钮旁边的箭头，然后单击“打开并修复”（**如图3**）。

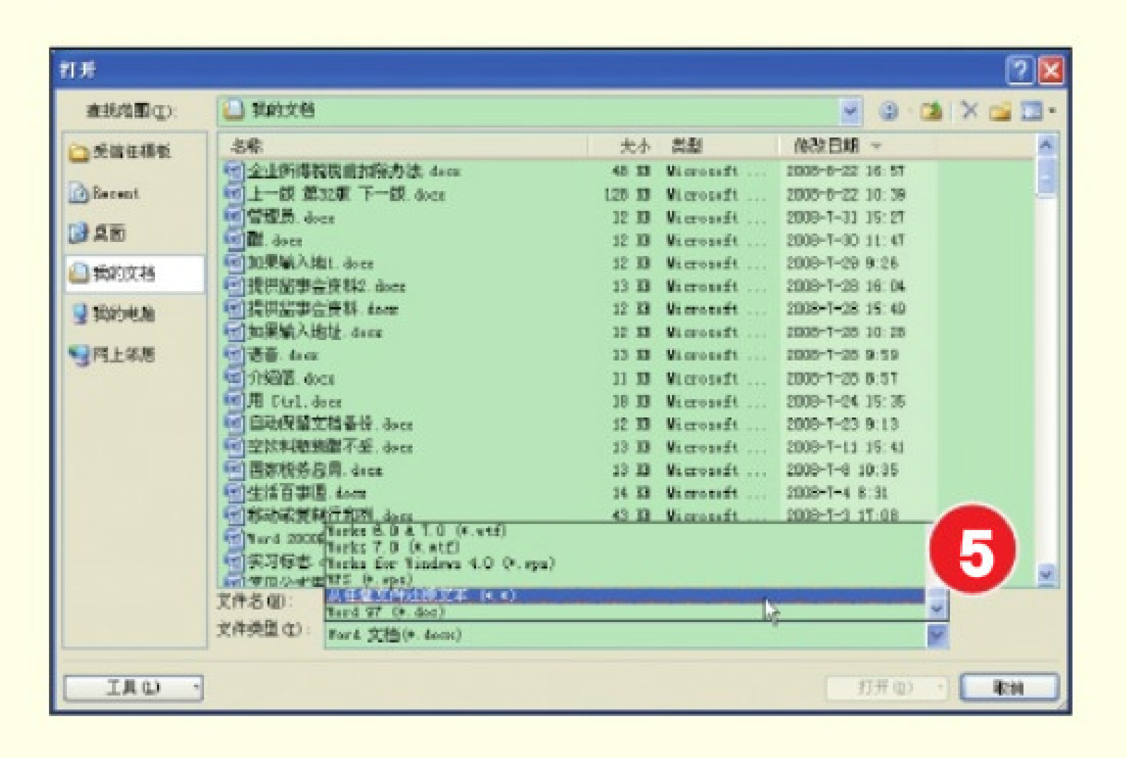
三、从任意文件还原文本

如果上述方法没能够修复损坏文档，你可以利用“从任意文件还原文本”的文件转换器从损坏文件中提取文本内容。但该文件转换器会忽略文档中的非文本信息或将其转换为普通文本，具体使用方法如下：



1.单击“Microsoft Office按钮”，然后单击“Word选项”。

2.单击“高级”。在“常规”标题下，选中“打开时确认文件格式转换”复选框（**如图4**），单击“确定”按钮。



3.单击“Microsoft Office按钮”，然后单击“打开”。在“文件类型”框中，单击“从任意文件还原文本”（**如图5**）。

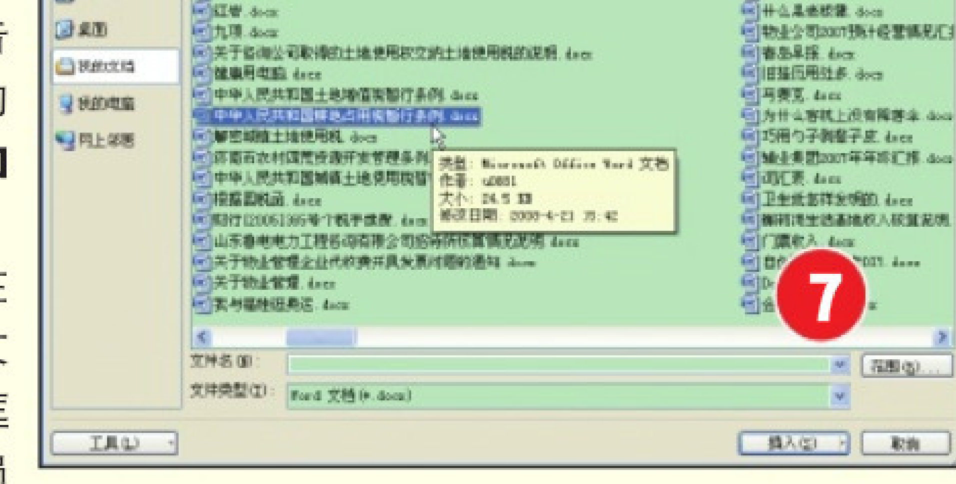
四、插入文件中的文字

以上三种方法都是Word自身提供的恢复文档的功能，此外或许你能够借助Word的“插入文件”功能读取损坏文档中的文字。

1.新建一个空白文档。

2.单击“插入”选项卡，在“文字”组中，单击“对象”旁边的箭头，然后单击“文件中的文字”（**如图6**）。

3.在“插入文件”对话框中，找到损坏的文档，然后双击该文档（**如图7**）。

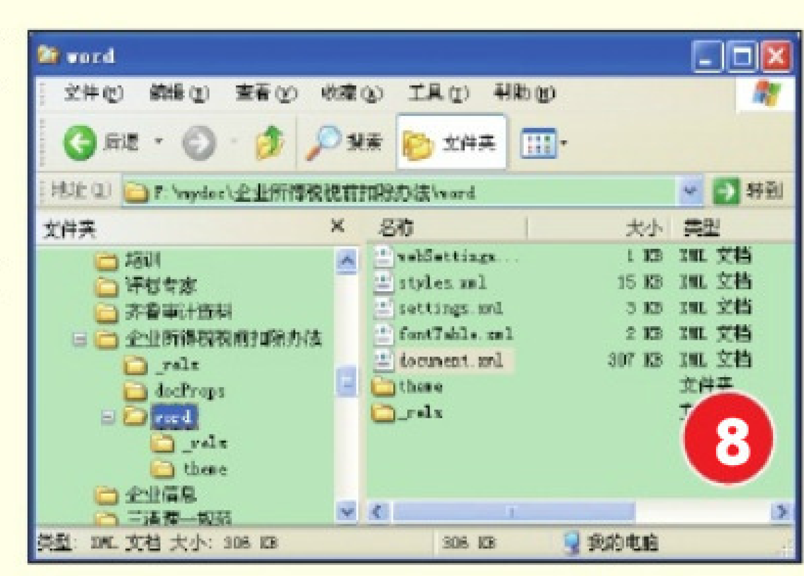


五、解压缩Word2007文档

除了利用Word提供的功能外，对于损坏的Word2007文档，在以上方法无效的情况下，还有一个不得已而为之的方法，具体操作如下：

1.将损坏的Word2007文档的扩展名由.docx改为.rar。这时原Word2007文档即会变为一个压缩文件。

2.将这个改名后的压缩文件解压缩，然后在“我的电脑”或“Windows资源管理器”窗口找到解压后的文件夹，其中有一个名为“Word”的子文



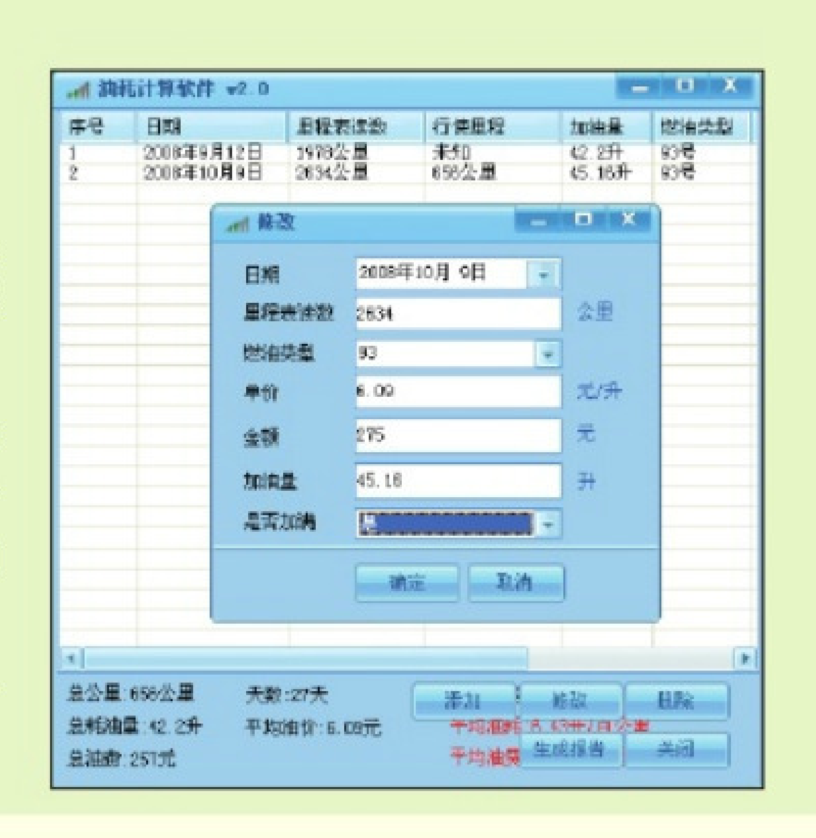
件夹，其下有一个名为document.xml的文件（**如上页图8**），该文件中保存着Word2007文档的文字内容。而且，原Word2007文档中的图片会保存在“media”子文件夹中。

上述方法之所以能够拯救损坏的Word2007文档，个中奥秘就在于Word2007文档采用的新文件格式。大家知道，Word2007文档的扩展名由.doc改为.docx。这个增加的x其实代表着Word2007文档是一种xml格式，它经过压缩软件的压缩。所以可将.docx文档改为.rar文档，并对其进行解压缩操作。

最后告诉大家一下，以上第一、三、四种方法适用于所有Word版本，第二种方法适用于Word2002及以上版本，第五种方法则仅适用于Word2007。P

爱车油耗即时知

■山东 王杰



你已驾上爱车，但对爱车的百公里油耗量却只是一个较模糊的大概值。其实，如果你想有一个明确的百公里油耗量，只需在每次加油时记下加油的具体日期、里程表读数、加油量和花费的钱数等内容，然后就可以请“油耗计算软件”这个小工具帮助你计算爱车的油耗和油费了。

“油耗计算软件”下载地址是http://dosame.com/down/icar.rar，这是一款绿色软件，将icar.rar解压后，双击“油耗计算软件.exe”程序文件即启动软件。单击“添加”按钮，弹出一个对话框，内含日期、里程表读数、燃油类型、单价、加油量等（**如右图**），将第一次加油时记下的数字输入，单击“确定”按钮。接下来，多次单击“添加”按钮，并按时间顺序将每次加油时记下的数据输入软件，最后单击“生成报告”按钮，即可查看爱车详细的油耗信息了。P

病毒名称：下载器蠕虫变种IR（Worm.Win32.DownLoader. ir）

病毒名称：下载器蠕虫变种IR（Worm.Win32.DownLoader. ir）

病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：这是一个蠕虫病毒。病毒把自己伪装成一张图片的样子，名字叫“照片”并且有很长的空格，这样不易发现扩展名是EXE，诱惑用户打开。病毒执行后会关闭大量的安全软件，以躲避对其查杀，随后会删除Dllcache中的Wuauclt.exe，然后把自己复制到该目录下并且改名为Wuauclt.exe，再删除System32下的Wuauclt.exe，复制自己到该目录下命名为Wuauclt.exe，在每一个盘符下面生成Autorun.inf和Windows.pif，达到再次运行和传播病毒的目的，写入注册表启动项，以实现开机自动启动。最终病毒会访问指定网页下载大量病毒到本地运行，容易反复感染，彻底清除困难。

手工删除：

第一步、清除掉内存中的病毒

1.按住Ctrl+Shift+Esc调出“任务管理器”，单击“进程”页。

2.找到名为“wuauclt.exe”的进程，在其上点击鼠标右键，选择“结束进程”。该病毒进程可能存在无法结束的情况，这时，我们需要使用Wsyscheck工具，同时将进程结束。

第二步、删除染毒文件

1.进入到C:\WINDOWS\system32\dllcache目录和C:\WINDOWS\system32\中，将Wuauclt.exe文件删除。如果部分病毒文件无法直接删除，可以使用Wsyscheck工具进行删除操作。

2.进入到每个硬盘分区根目录中，将Autorun.inf和Windows.pif文件删除。

第三步、删除注册表中的病毒信息

1.打开注册表编辑器，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Image File Execution Options，将Regedit.exe目录中的Debugger键删除。

2.将HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\policies\Explorer\Run下的internetnet键值为C:\WINDOWS\system32\wuauclt.exe删除。

3.由于病毒破坏了系统正常显示隐藏文件的属性，需要使用Wsyscheck工具进行修复注册表操作。打开Wsyscheck工具，点击上方“工具”菜单，点击“修复隐藏文件显示”选项后即可修复。

瑞星提示：1.手工清除病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件升级到最新版本，并打开实时监控程序；3.养成良好的上网习惯，不打开不良网站，不随意下载安装可疑插件；4.把网银.网游.QQ等重要软件加入到“瑞星账号保险柜”中，可有效保护密码安全。P

读者　安童问：我在安装迅雷软件后，发现其主窗口右侧总会显示“热门推荐”，其中闪动的内容不仅影响心情，还占据了显示空间和系统资源，我打算将其关闭，但在软件中没有找到关闭的选项，请问如何才能将它关闭呢？另外如何去除FlashGet界面上的“热门推荐”呢？

答：在这个网络经济日益兴盛的时代，现在很多流行软件为了获取经济利益，都在界面上加入了各类“软硬”网络广告，多少带给使用者一些不便。迅雷界面上的“热门推荐”实际上也是一种软广告，要将其关闭可以进入“Program files/Thunder Network/Thunder/profile/userconfig”这个文件夹中，找到名为“UserConfig”配置设置文件，用记事本打开，然后找到Splitter_1下面的pane1-hide=0项，将0改为1，注意一定是Splitter_1下的pane1-hide=0，Splitter_0和Splitter_2下都有pane1-hide=0这串字符，另外在修改过程中要彻底退出迅雷。修改完毕保存配置文件，再重新启动迅雷，热门推荐就消失了。

对于FlashGet而言，要去掉“热门推荐”功能就比较简单了，因为软件本身提供了关闭的选择，不过还是有些隐蔽，我们可单击“查看”菜单，将“资源推荐框”前的对勾取消，随后会提示“是否永久关闭热门推荐”，点击“是”以后，你会发现“热门推荐”栏不见了。

读者　Mentios问：最近系统出现异常，我用杀毒软件清查后提示发现了好几个蠕虫病毒，请问蠕虫病毒与一般病毒的异同是什么？如何尽量避免感染蠕虫病毒呢？

答：蠕虫也是一种病毒，因此具有病毒的共同特征，比如破坏性和可传染性等。但蠕虫和病毒也存在一些区别，大多数病毒不能独立运行，需要将自己的指令代码写到其他程序的体内，被感染的文件就被称为“宿主”，而蠕虫通常是独立程序，一般不采取利用PE格式插入文件的方法，而是复制自身在互联网环境下进行传播，像电子邮件、恶意网页、存在漏洞的服务器等都成为蠕虫传播的途径。蠕虫对个人用户的攻击主要还是通过社会工程学来实现。所以防范蠕虫需要注意以下几点：

首先不要轻易去点击陌生的站点，尤其是一些不健康的网站；其次提高浏览器的安全设定，比如在IE设置中将ActiveX插件和控件、Java脚本等全部禁止就可以大大减少被网页恶意代码感染的几率；另外不要随意查看陌生邮件，尤其是带有附件的邮件，不要随意接受QQ上传来的文件；最后应及时为系统打上所有安全补丁，并最好安装奇虎360等安全辅助软件。

读者　尹冬梅问：办公室供电情况不太稳定，经常停电，因此特意配置了一台长延时的UPS，产品标示的延时时间能达到两小时，但在停电时一般使用不到一小时就没电了，请问原因何在呢？在使用这类UPS时应注意些什么呢？

答：长延时UPS中蓄电池实际可供使用时间与蓄电池放电电流大小、蓄电池环境工作温度、贮存时间长短及负载性质（电阻性、电感性、电容性）密切相关。如果不能正确使用UPS，往往会造成蓄电池实际可供使用的容量仅为蓄电池标称容量的很小一部分，蓄电池的过度放电和蓄电池长时间的开路闲置不用，都会使蓄电池的内部产生大量的硫酸铅，并被吸附到蓄电池的阴极上，形成所谓的阴极“硫酸盐化”，其结果是造成电池内阻增大，蓄电池的可充放电性能变坏。

为保证蓄电池具有良好的充放电特性，对于长期闲置不用的UPS，在重新开机使用之前，最好先不要加负载，让UPS利用机内的充电回路对蓄电池浮充10～12小时以后再用。对于后备式UPS，若UPS长期工作在后备式工作状态时，建议每隔一个月，让UPS处于逆变器工作状态至少2～3分钟，以便激活电池。另外要复活蓄电池的可充放电特性，可采用均衡充电的办法来解决，就是把每个蓄电池单元并联起来，用统一的充电电压进行充电。

读者　古井贡问：最近谷歌推出了“Chrome”网页浏览器软件，我也打算下载一个来安装试试，请问谷歌推出该软件的主要目的是什么？另外“Chrome”采用的内核是什么？主要特点有哪些？

答：谷歌推出自己浏览器的原因很多，但普遍认为最主要是因为担心微软IE8的新特性可能不利于其搜索业务，其中包括隐私权的加强和更加以微软为中心的搜索栏等特性，前者可能令谷歌无法收集其广告有效性等相关信息。

Chrome浏览器内核基于开源的Webkit，其中包含谷歌Gears。从外观即可看出，与谷歌主页一样，Google Chrome最大的特点是简洁、快速，设计简单、高效，是一款纯粹的Web浏览工具。Google Chrome支持多标签浏览，每个标签页面都在独立的“沙箱”内运行，在提高安全性的同时，一个标签页面的崩溃也不会导致其他标签页面被关闭。Google Chrome基于更强大的JavaScript V8引擎。另外值得关注的是Google Chrome是一款开源软件，Google承诺在合适的时候开放其全部源代码。最后提醒打算安装该浏览器的朋友注意，官方网站上直接下载的版本需要在线安装，对于网速慢的朋友们来说非常不方便，因此最好选择第三方制作的独立安装包或绿色版。

读者　老狼请客问：前不久我的QQ号不幸被盗，后来使用“密码保护”功能找了回来，但数目可观的Q币已经被盗号者洗劫一空，而且好友也统统被删除，感觉十分气愤，请问QQ号通常是怎么被盗的，如何尽量避免QQ号被盗呢？

答：QQ号被盗的情况主要发生在公共用机上，比如网吧电脑上，如果不慎在登录时选择了保存密码，就可能被盗，另外就是遭到了盗号木马及QQ盗号软件的“暗算”。要尽量避免QQ号被盗，我们除了注意一般的安全设定外，还要密切注意以下现象：

QQ突然自动关闭、杀毒软件的邮件监控功能出现发送邮件的警告框、防火墙出现NTdhcp.exe访问网络的警告。出现上述情况的一种或多种，系统就有可能已经感染了“啊拉QQ大盗”，需要立即进行处理。首先打开“任务管理器”，结束其中的木马进程“NTdhcp.exe”。然后打开资源管理器中的“文件夹选项”，选择其中的“查看”标签，将其中“隐藏受保护的操作系统文件”选项前面的勾去掉。接着进入系统目录中的System32文件夹，将NTdhcp.exe文件删除。最后，删除注册表中包含NTdhcp.exe的键值。



头牌新闻

英特尔迅驰风尚盛典2008北京开幕

■本刊记者 冰河

2008年9月24日，英特尔（中国）有限公司在北京举办了一场盛大的"英特尔迅驰风尚盛典"，展示了时尚和科技结合的科技产品，并由嘉宾们阐释了基于英特尔迅驰2处理器技术笔记本电脑引领的时尚移动生活。15家国内外笔记本厂商的50台基于迅驰2笔记本电脑璀璨耀目，成为出席盛典的众多OEM伙伴、明星和嘉宾之外的瞩目焦点。

英特尔迅驰2采用英特尔45纳米制程技术，在对于笔记本用户体验至关重要的四大方面实现了革命性进步。首先，迅驰2的性能，特别是在高清视频编辑、回放、编解码以及3D图形渲染方面得到极大增强；其次，迅驰2采用多种节能技术，大幅度降低功耗，延长电池续航时间；而且迅驰2无线网络连接能力也得到空前加强，和之前的技术相比，连接速度最多提高8倍，覆盖半径扩大2倍。



英特尔中国大区总经理杨叙致欢迎词

在本次"英特尔迅驰风尚盛典"上，英特尔携众多产业合作伙伴推出的基于英特尔迅驰2处理器技术笔记本成为耀眼明星。众多造型轻薄时尚、性能强大的笔记本打破了科技与时尚的界限，真正实现了"科技拥抱时尚"的美丽愿景。一款款美轮美奂的高科技产品，也为消费者带来一场科技与时尚的饕餮盛宴。包括旅行达人李欣频、音乐人郝菲尔等在内的众多时尚科技人士在现场和大家分享了他们的数字娱乐生活，而国际著名导演陆川更是现场讲述第一时间使用基于英特尔迅驰2处理器技术笔记本的感受及在拍摄电影工作中的移动生活故事。


英特尔中国市场总监张文翊向嘉宾颁发英特尔迅驰风尚大使证书

英特尔公司副总裁兼中国大区总经理杨叙表示："最时尚的笔记本设计需要最先进移动科技的支持，才能让笔记本厂商充分提供最大的创意空间。英特尔一直在致力于利用强大科技实力打造创新的移动处理器技术，引领自由、高效、时尚的全新数字娱乐生活。迅驰2让时尚强劲的笔记本电脑时代触手可及，使人们的工作和娱乐体验再次升级到一个全新境界。"P



软件圈

腾讯推出iPhone版移动QQ

2007年10月6日，腾讯公司在苹果官方在线商店iTunes Apps Store推出QQ For iPhone，目前以免费软件FreeApp形式开放下载。值得注意的是，这是腾讯第一次开放移动终端使用WiFi网络登录使用QQ软件。经测试，新推出QQ For iPhone还存在着很多Bug，但WiFi登录这一特性已经被确认。虽然目前iPhone尚未正式进军中国大陆，但显然其强大的潜在用户群体已然成为相关软件行业的一个新焦点。

Windows XP停售期限延长6个月

2008年10月3日，美国微软公司向外界证实，已将新出厂PC预装Windows XP的截止期限推迟6个月，延期至2009年6月30日。在此之前，电脑厂商仍可获得介质，将新售PC从Windows Vista Business或Vista Ultimate降级到Windows XP Professional版本。上述举措显示微软已调整了相关政策。此前，微软曾计划在2009年1月31日后停止向主要电脑厂商供应Windows XP Professional介质。微软方面表示："已有越来越多客户迁移到Windows Vista上，我们希望确保他们对迁移充满信心并尽可能地顺利。延长几个月提供（Windows XP）介质正是我们承诺的一部分。"如果微软方面产品发布计划没有意外，当XP操作系统彻底停止服务提供时，微软最新操作系统Windows 7也将登场。联系微软最近在中国发力打击盗版XP系统的行为，显然微软已着手为自己最新操作系统的问世而全力铺路。



硬件店

爱普生系列商务投影机正式发布

全球及中国投影机厂商爱普生公司近日发布多达7款商务投影机新品，此次发布的7款新品在对原有SVGA和XGA产品线进行升级的同时，还包括3款支持宽屏WXGA分辨率商务投影机产品，以满足日益增长的宽屏笔记本用户的商务

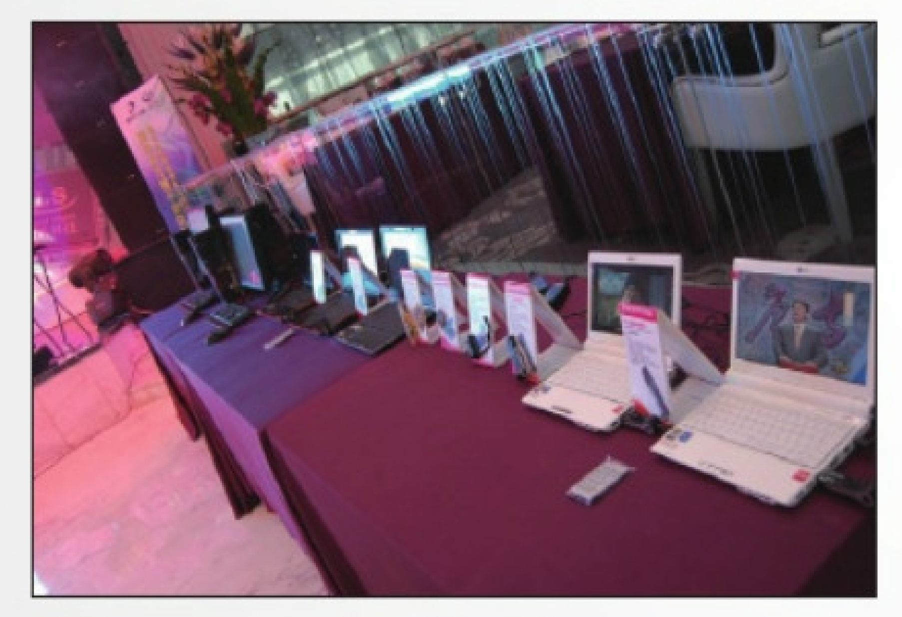
投影需求。此次新品发布后，爱普生公司在2000流明到3500流明这一商务投影机的主流亮度区间内，能提供覆盖SVGA、XGA和WXGA分辨率具有不同重量及性能的12款商务投影机，以全面满足不同商务用户的不同投影需求，这无疑也将进一步巩固爱普生在商务投影机乃至整体投影机市场的领先地位。

AMD分拆制造业务组建合资公司

2008年10月7日，AMD与阿联酋阿布扎比政府旗下的Advanced Technology Investment Company公司宣布，将联合成立一家半导体制造公司，暂时定名为“The Foundry Company”。AMD将把芯片制造业务注入合资公司，其中包括位于德国德累斯顿两家芯片制造厂、相关资产及知识产权。ATIC将向合资公司注入21亿美元，其中14亿美元为直接投资，剩余7亿资金将用于收购AMD所持有的合资公司股份。通过此次合资，AMD将改善公司财务状况，集中精力于设计和开发创新的计算和图形处理解决方案。AMD将向合资公司转移12亿美元债务，从ATIC获得7亿美元付款，通过向阿布扎比开发公司定向发行5800万股新股获得3.14亿美元，AMD还承诺向后者额外发行3千万股新股。交易结束后，合资公司将拥有3千名员工，负责AMD全部处理器生产业务，并承接外来生产订单。合资公司未来将进一步扩充制造厂数量，其中包括在阿布扎比建厂。

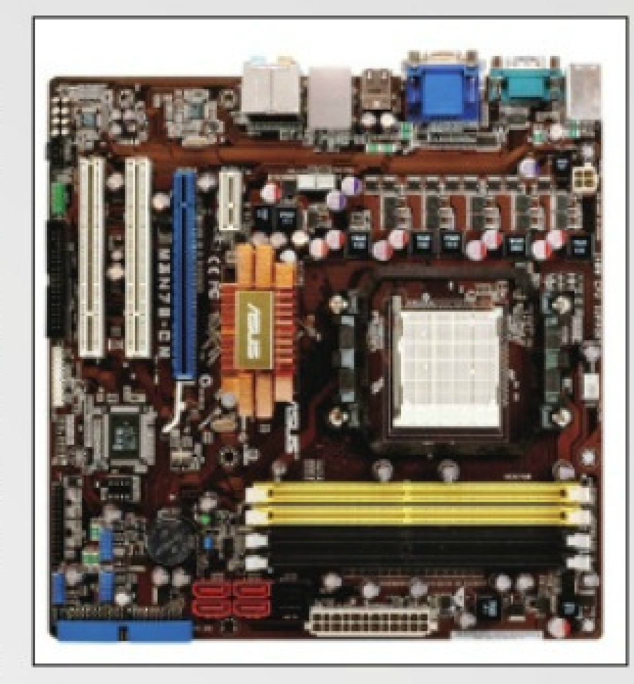
清华同方携手凌讯科技发布电视电脑解决方案

2008年9月19日，清华同方与凌讯科技一同在北京召开新闻发布会，推出数字电视笔记本电脑等4款产品，包括USB Dongle接收棒、笔记本电脑专用Express Card产品、电视PC和电视笔记本，它们均基于凌讯科技数模兼容（A+D）方案，完全符合GB20600-2006（DMB-TH）地面数字电视国家标准，可在电脑上流畅收看实时传送的无线高清及标清地面数字电视节目，也可收看传统模拟电视，目前采用无线地面数字电视传输的央视高清频道和若干套普通标清频道在北京、天津、上海、沈阳、青岛、秦皇岛、广州、深圳、武汉、成都、黑龙江等省市落地，通过数字一体机、USB电视棒等终端接收产品，用户可实时观看数字电视节目。同方副总裁李健航与凌讯科技副董事长董弘均表示，双方今后将在该领域内进一步合作，共同推动中国地面数字电视产业的未来发展和国标的全面实施。



华硕推出高性价比MCP78主板M3N78-CM

华硕于近日推出一款性能超强的MCP78主板——M3N78-CM，它采用NVIDIA MCP78S单芯片，支持Hyper Transport 3.0总线，集成GeForce 8200显卡，支持DirectX 10、SM4.0，并支持MPEG-2、H.264及VC-1的高清解码。它采用4+1相式供电设计，采用高品质富士通高端RE系列固态电容，针对AMD CPU集成的内存控制器与CPU核心独立供电，增加了系统稳定性与超频性能。主板提供1根PCI-E 2.0 X16插槽，支持Hybrid SLI技术，可让外加独立显卡与集成显卡协同工作，提高图形性能。它还支持华硕最新Express Gate技术，可在5秒内开机启动主板内建Linux系统，使用上网、发邮件、聊天等常用功能。**市场参考价：560元**。



蓝宝推出真空腔均热板HD4870 Toxic显卡

近日，采用第二代Vapor-X散热系统的蓝宝石HD4870 Toxic（毒药）上市，它采用原厂公版PCB方案，但具备远超公版的780/4000MHz（核心/显存）默认频率。而其独家Vapor-X散热系统采用双槽外排式散热结构，与显卡核心接触面使用第二代真空腔均热板，一个50cm²、6mm厚的真空均温板热传密度可达115W/cm²，具备比纯铜还快2倍的导热性能和只有铜的1/2热阻，可将核心热量迅速带到散热鳍片与上层的3条热管上，配合大口径静音风扇快速带走核心热量。有了强大散热系统与蓝宝BIOS微调系统的支持，据悉HD4870 Toxic的超频性能十分惊人，在内部测试中可达875/4600MHz。

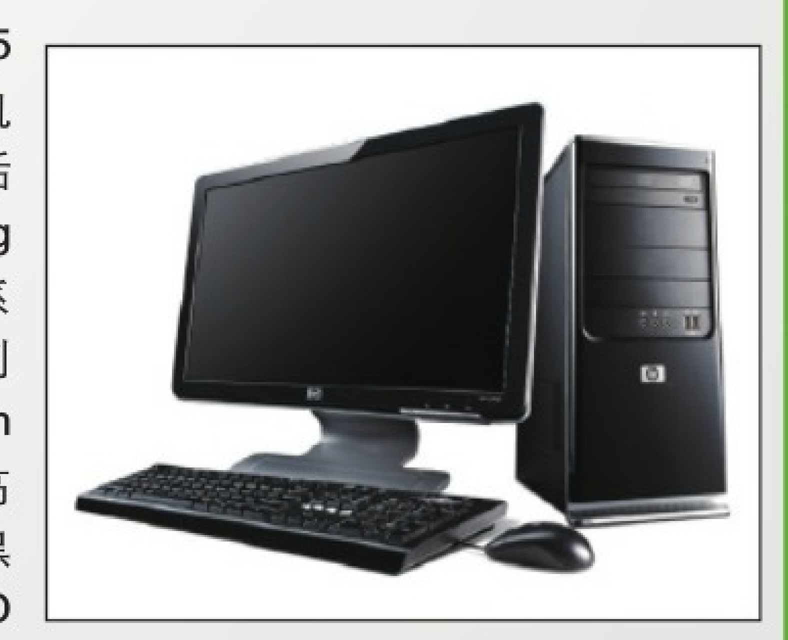


尼康第二款FX格式数码单反D700上市

近日，尼康映像仪器销售（中国）有限公司宣布旗下第二款FX格式数码单反相机D700正式上市，与此同时，尼康还推出一款具备多种先进功能的新型外置i-TTL闪光灯——SB-900。D700是继D3之后，尼康推出的第二款FX格式数码单反相机，而其机身却像DX格式的D300一样紧凑轻巧。D700采用尼康特有的EXPEED数码影像处理概念，可以确保相机具有卓越的成像质量和极高的影像处理速度。D700采用尺寸为36.0mm×23.9mm的CMOS影像感应器，提供1210万有效像素，更大的像素尺寸确保相机具有更高的信噪比和更宽的动态范围。

惠普秋季新品全面登场

2008年9月25日，惠普家用台式机秋季新品上市，包括采用三核心处理器的g系列、性能强劲的a系列、迷你全能的s系列以及追求最高性能的m系列。其中一直以高性价比著称的优雅黑晶g系列新品采用AMD



三核羿龙处理器8450处理器，高达4GB DDR2内存可满足一切日常应用，结合NVIDIA GeForce 9300GE 3D PCI-Express独立显卡，**最高售价约5099元**。

全新iPod nano和classic正式登陆北京三里屯Apple Store零售店



2008年9月28日，苹果iPod系列新品正式登陆三里屯Apple Store零售店，消费者只需简单几步，在网上预约，就可以得到免费的私人购物服务，确保消费者不受干扰地享受资深Specialist苹果专家提供的私人服务：引导消费者体验关注iPod新品，提供购买建议并回答消费者问题。

索泰GeForce 9800GTX+升级瑞士AC风扇



继不久前索泰发布首款1GB非公版GeForce 9800GTX+后，近日再上市一款针对主流用户的产品：N9800GTX+512D3首发纪念版，搭载瑞士著名散热厂商Arctic Cooling"Twin Turbo"风扇，**市场参考价：1399元**。

三星光存储22X刻录新产品上市

近日，从市场传来喜讯，三星22X刻录产品已经全线上市，内外置产品同时上阵。此次三星光存储上市的新品各有所长，其内置产品金将军系列多年来备受家庭装机用户欢迎，外置容天系列则是移动办公的商务人士、笔记本的首选。在技术功能上，三星今年推出的光影技术系列产品打破传统的刻录方式，将简易、便捷、实用的多种实用元素进行融合，实现独特的应用效果，而此次速度升级的家族里也将其一并涵盖，实现全方位刻录新体验。节能环保和低噪声处理设计是这系列产品的又一大亮点，在刻录速度提升的前提下，能耗上却比20X刻录机降低15%。



网络帮

华育国际启动"Eduask工程高中生成才援助计划"

近日，知名IT职业教育机构华育国际宣布斥资800万启动"Eduask工程高中生成才援助计划"，其中向四川地震灾区捐助100万元投入教育援助。发布会围绕企业对于人才需求的变化，以及如何培养适合新时代企业和社会需求的人才为主题，进行相应探讨。作为企业代表的微软（中国）、联想、前程无忧、平安保险等知名企业也参加了本次发布会。"Eduask工程高中生成才援助计划"，重点扶持四川灾区高考生以及全国各地应（往）届高中生，提供共计800万的教育援助，使其能够得到再教育机会。华育国际设立相应"减""免""奖"政策，决定拿出2200个名额，为这些特殊学员减少学费，其中200名学生可享受免费政策。



记者言

"公民新闻"和"崔真实法案"

■本刊记者 冰河



近日，有两条新闻在互联网上引起巨大关注。其一是美国互联网上一个名为"Johntw"的注册用户在iReport.com上发布了一则题为《史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs）心脏病严重发作被火速送往医院急救》的消息，并在网上迅速传播，连Digg.com也予以转载。在这则谣言的冲击下，苹果股价暴跌。从上午9时40分至9时52分，在苹果出面辟谣前，该公司股价从105.27美元跌至95.41美元，下跌9个百分点。CNN在公开澄清这是一则假消息后，又于周五证实，证券交易委员会正着手调查这篇导致苹果市值一度缩水90亿美元的文章。而据CNN发表的声明，这篇在iReport网站上发布的文章"未经CNN记者审查，而CNN记者也没有报道过"。此事引起美国业界对于"公民新闻"，即"人人都是报道者"的互联网时代传媒理念的大讨论和反思。另一条新闻是韩国影星崔真实在家中自杀，据报道是因为有人在互联网上留言攻击她本人放高利贷导致他人自杀，使得本来罹患忧郁症的崔真实不堪压力自杀。由此韩国政府正准备通过一个法案，为"预防以匿名方式产生的互联网副作用，计划从11月起执行《信息通信网法施行令修正案》，增加适用'限制本人确认制'网站"，也就是我们熟悉的实名发言制。虽然韩国政府早已对此项法案进行立法讨论，但由于崔真实的自杀是引发该项法案得以草拟的主要原因，因此该法案又被称为"崔真实法案"。

这两条新闻都是因为未经证实的互联网新闻所引发的严重后果，其实诸如此类的事件在中国互联网也并不陌生。无论是曾经争论一时闹出人命的"卖身救母"事件，还是无法证实真伪的"铜须门"事件，都一样浮现出互联网无责任言论的阴影。与美国和韩国一样，事发之后中国也曾经针对"实名上网"进行过激烈讨论，但除对网站和论坛管理者加强要求之外，中国并未真正对互联网实施实名制上网。而当初秉承的就是在于与美国方面"公民新闻"理念相类似的原则，让互联网成为舆论监督的有效阵地。而在"东北刘羚羊"和"陕西华南虎"事件中，互联网的确也起到了无可替代的作用。

互联网降低了每个人的发言门槛，同时也让真理和谣言变得只有一线之隔。与传统媒体不同的是，互联网言论也罢、消息也罢，在举证责任上都有太多缺陷。这使得"公民新闻"往往淹没于无用的口水中，也让"网络暴民"成为少数人试图压制互联网言论的口实。

互联网言论监管，也许距离我们真的不远了。

作为国内领先的网游开发商，完美时空的研发实力不容置疑，这次《神鬼传奇》的推出以及新引擎的公布瞬间就引来了无数玩家的关注。这款号称"首款神秘探险题材"的网游也成为今年秋末冬初玩家间最火热的一个话题。想不想先睹为快，那么就随着笔者的介绍先一窥究竟吧。

ONLINE 神鬼传奇 SGCQ.WANMEI.COM

神秘鬼异，探险者的传奇
——首款神秘探险网游《神鬼传奇》前瞻

游戏背景：北欧神战

网游《神鬼传奇》的故事是从火焰之神洛基的阴谋叛乱展开的。因为妒嫉众神之王奥丁的天空王座，洛基率领着三大巨人，魔兽以及亡灵大军对亚瑟诸神发动了"诸神黄昏"战役。结果双方损失惨重，绝大部分亚瑟诸神战死陨落，其中包括洛基以及众神之王奥丁。

虽然这次众神之战中黑暗势力最终被击败，但是随着主神奥丁的死亡，整个世界被诸神建立起来的秩序逐渐崩溃，那些原本被诸神庇护的地区失去了守护的力量。短暂的和平过后，洛基的残余势力又开始了蠢蠢欲动。

由于世界秩序的崩溃带来的连锁反应，原本被诸神庇护的八大遗迹出现了不知原因的异象。人间的探险协会通过著名探险家欧康纳的发现意识到了黑暗势力的阴谋。为了阻止邪恶的入侵，挽救已经破碎不堪的世界，人类中的勇士自发聚集到了亚特兰蒂斯城，准备复活伟大的主神奥丁，重建世界的秩序。

复活奥丁需要三件创世神器：尼伯龙的指环、潘多拉的盒子、夏洛特的神力。为了找到三件创世神器，勇士们通过智者的指引迈向了漫长的探险旅程。为了战胜那些接近甚至超越诸神力量的敌人，勇士们必须有觉悟踏上最艰难的成神之路，诸神的力量将会帮助勇士开创新的世界。

画面体验：全面进化的2.5D

《神鬼传奇》是由完美时空上海研发公司担纲制作，而这也是完美时空首款由非祖龙团队制作的网络游戏。游戏的整个研发过程历时两年之久，采用的是自主研发的全新Cube Engine引擎，这就使得《神鬼传奇》画面表现全面超越同类2.5D游戏。在强大的引擎支持下，你完全感受不到2.5D游戏模式所带来的限制。独特的画面拼接技术将使你产生这根本就是一个3D游戏的感觉。而且游戏新增设的地表图素生成系统，能够让画面产生无限的随机感，这将使你每次探索都会产生新鲜感。而且游戏的场景设置非常的丰富，不仅包括了电影系列中的经典场景，还囊括了诸多宏伟的世界遗迹。



游戏主题：装备、对抗、探险

《神鬼传奇》首创的动画装备一直是目前玩家关注的焦点。所谓"动画装备"是指拥有模型动画或粒子特效等动画效果的特殊装备，它会根据角色播放的不同动作对应的动画效果。目前有包括肩甲、头盔、武器、盾牌、背部等五个部位的装备可以有动画效果。在全新引擎的纸娃娃系统支持下，玩家全身上下16个可视更换部位都有鲜明的造型发出炫目光芒和流光。假若穿戴一身，在游戏中无人能忽视你的存在，可以说动画套装是居家旅行炫耀成就的必备之物。

在玩家对抗方面，《神鬼传奇》也有所创新。游戏中的战斗囊括了时下少见移动中攻击和骑战的概念。多样的战斗模式搭配极富视觉冲击的战斗效果和华丽的动作技能，将让玩家在战斗中获得无尽的快感。而且游戏后期玩家可以通过激烈的领土战争获得一款属于自己的领地。从探险者到征服者，这将是一个充满乐趣的过程。不过随着后来者的增多，领土战争的残酷性将大大增加，多人团队作战的次数将越来越多。



与战斗并重的是探险，在《神鬼传奇》游戏中，玩家可以加入探险协会。而在加入探险协会后，每隔10级阶段都可以领取到一系列的探险任务，这也是游戏双主线任务的其中之一。通过进行探险夺宝任务，玩家可以经历各种文明，从东方的秦皇陵、吴哥窟到西方的金字塔、复活岛、奥林匹斯山，再到神秘的亚特兰蒂斯、玛雅丛林。

穿越在古墓、陷阱、遗失的文明、神秘的遗迹等场景，玩家可以尽情享受在世界各地的古代遗迹中探险寻获创世神器的乐趣。创世神器在游戏中可以是法器、灵魂圣衣、紫色装备、圣杯等顶级装备或特殊物品。而这些创世神器的获得，正是玩家探险过程中的最终追求，在游戏中获得创世神器的道路是非常艰辛曲折的。

五大职业：勇者成神

作为一款探险网游，《神鬼传奇》的职业设定相当丰富，主要包括战士、骑士、刺客、法师和牧师五大职业。

战士之间默认的公约是"强大的战士必须击败更强大的对手"，为了体现和证明自身的价值，那些手持双手武

器的战士永远出现在战场的最前线，他们对自己的力量充满了自信，只有不停的战斗才能满足心中对荣耀的渴望。战士们希望战胜神一样强大的对手，参加众神之战只是为了证明自己。

邪神洛基的势力把战火燃烧到了骑士守护的区域，为了不让人们生活在魔物的威胁之中，骑士们对自己的信仰发誓，要用自己的生命去证明正义，消灭邪恶。自从圣殿骑士团创建以来，骑士们严格遵守着骑士准则，帮助那些遭遇困难的人们，骑士手中的圣十字盾和他们的肩膀一样成为了人们心中最坚固的防线。



至于刺客则大多来自于贫困的部族，他们用匕首和拳刃作为武器，以敏捷代替体格上的不足，为了让自己的部族能够生存下去，他们从事着高回报的暗杀活动。不过随着暗黑力量对世界的侵蚀，刺客意识到光用金钱并不能保障部族的安全，他们最终决定加入复活主神奥丁的行列。

法师从精灵那里学会了掌控自然之力的能力，冰与火成为了他们的左膀右臂。凭借从魔杖中引导出的魔力，法师把自然之力的威力提高到了极致。不过过分的强大会导致自身的灭亡，为了抑制住自然之力的力量，他们不断寻找着各种办法，法师们最后坚信如果复活了主神奥丁，掌控自然之力最后的大门将被打开，他们也将像神一样强大。

牧师每天沐浴在光的照耀之下，在洗礼心灵的同时也从光之中得到了神圣的力量，牧师利用这种神圣的力量治疗那些受伤的人们。虽然牧师没有太多的战斗能力，但是



他们受到的尊敬是任何人都无法比拟的，为了帮助那些在复活主神奥丁的征程中受伤的战士，牧师毅然拿起了权杖加入了战斗，他们相信光明会照亮全世界。

为了追寻更高的目标，玩家需要在游戏中不断提升“神格”才能获得成神的机会。游戏在120级之后提供了大量的神格任务，完成这些任务不仅可以获得丰厚的经验奖励，还会提升神格值，逐步跨入神的领域，这是成神的必要条件之一。

玩家等级到达150级并且神格达到一定程度后，便可以选择转生成神。成神之后玩家可以双修职业技能，人物等级上限以及技能等级上限也会得到提升。而且最重要的是，玩家可以获得奥丁之坐骑、雷神之武器、火神之召唤兽等。这时你便离探险的终极目标，只有一步之遥，那便是超越奥丁，击溃黑暗势力的反扑，成为众神之王！

无限期待：“神”秘“鬼”异，你我的冒险“传奇”

全新的画面表现，独特的游戏题材，多样的战斗方式，丰富的世界遗迹场景，炫目的动画装备，而这一切都只是《神鬼传奇》探险网游魅力的一角，更多的乐趣需要玩家去自己发现，更多的传奇需要你我共同书写。相信在不久的将来，无数的玩家都会有机会踏上一条精彩纷呈的探险之路，与神斗，与鬼战，真正创造出一段属于自己的冒险传奇！

如果你对于完美时空的游戏产品《神鬼传奇》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，你将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！我们的联系信箱是：sgcqpm@wanmei.com，邮件中请注明你的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。



《梦想世界》凭借自身独特的系统和精细的画面，赢得了大批玩家的支持。今年十月份，《梦想世界》1.0正式版本全面公测，除了全新的阵营系统外，新版本还出乎意料地添加了种类和数量都非常惊人的装饰物，让整个梦想世界变得五彩缤纷，华丽夺目。



更多、更新、更好玩
——《梦想世界》1.0版

全新玩法：阵营、任务、军衔

阵营系统是《梦想世界》1.0版中最核心的一个新元素。阵营系统的加入，使兔狼二族正式决裂成为敌人，以往互相制衡的人类四国也同时分裂成两个派系，和两族结盟，由此引发了两大阵营之争。

在这场大战中，玩家将可以让自己的角色以志愿兵的身份加入阵营之中，为阵营而战。两大阵营的部队军师制订了形形色色的作战计划，既有紧张刺激的单人任务，也有和别的玩家并肩作战的组队任务，例如你可以和伙伴一同出征夺回烽火台。通过参与各种作战任务积累战功，能够提升角色的功绩，获得更高的军衔。

军衔奖励在1.0版中是一个非常强大的新制度。随着军阶的提升，你的角色在能力和修炼等级上将获得不同程度的增强，当军衔到达一定的高阶，还会奖励你珍贵的道具和装备，作为地位和实力的象征。

华丽外衣：光环、脚印、小精灵

对不喜欢打打杀杀，喜爱享受悠闲游戏生活，注重个性的玩家，《梦想世界》1.0版给予了足够的重视。新加入的装饰元素多不胜数，花样层出不穷。绝对能让你大呼过瘾。

以往的装饰品一直在角色身体做文章，这次梦想世界可谓一反常规，逆向思维操作。通过外部效果来表现角色的魅力。新版本中将有更高级的翅膀登场，更奇异、更美丽是新翅膀的主题。其中一款五气连珠的4级翅膀，完全颠覆了翅膀的设计概念，只以5颗珠子带着闪耀的光翼组成两扇翅膀，不得不叹服设计的巧思。

然而最让人意想不到的是“光环”和“脚印”两种装饰物，华丽程度是当今2D游戏之最。作为1.0版的主打装饰，光环和脚印不在角色本体做文章，却反而让角色散发出更强的魅力。“光环”是在角色底下的一个发光的特殊图案，随着角色的移动而移动，无论走到哪里，只要有光环的照耀，你就是一个闪亮的标志。光环的颜色多种多样，还根据十二星座划分成12种不同的图案，总有一款适合你！





同样有着各种缤纷颜色的装饰还有“脚印”。对于脚印，我们以“残像”来描述它会更加贴切。当你的角色拥有了脚印，你的身体将被特殊的发光物质包围。你走过的路，经过的地方，会留下你的独特的印记。或许是一片片落叶飞花，或许是一串串跃动的音符，也可能是一颗颗闪亮的星星。脚上踏着星座光环，身后飘散着彩色脚印，小精灵在身边打转，这样的情景，只有在《梦想世界》里才能欣赏到。笔者大胆预测，《梦想世界》的全新装饰必然会引起网游界的新一轮残像热潮。

全面强化：招式、打造、召唤兽

1.0版全新玩法，几乎可以预测到玩家之间，阵营之间的激烈对抗。为了应付阵营对战的迫切需求，在大战中立于不败之地，《梦想世界》特地为玩家准备了多种自身强化的手段。

强化打造系统将在1.0版中正式登场，玩家将能够以强化的材料打造100级的极品武器，不仅属性上有极大的提升，优等品的产出率也会大大提高。当然，获得强化材料必须经过一番厌倦的考验。既有神兵，岂可无神功？十大流派将有各自有独立的全新招式，华丽程度更上一层楼，威力同样也更上一层楼。值得一提的是，某些流派的高级招式还能选择成长方向，职业的特征更加明显了。





来自仙界的召唤兽仙兽，同样作为新元素加入到梦想世界1.0版本里，这两只可爱指数涨停的仙兽：大熊猫和丘比兔，已经成为女性玩家的全新的追求目标了，由于仙兽拥有出众的形象和强劲实力，能否拥有它们就要看你的运气和实力了。同样是让人看了流口水的，还有梦想世界的全新系统——坐骑。1.0版本一口气推出了四大坐骑：寒霜熊、水灵鹿、奔雷马、炽焰虎，每一个都极度拉风，甚至让玩家真正的享受驾驭灵兽，手执神兵，驰骋战场的乐趣。

1.0版在原来的基础上作出了大胆的革新，究竟阵营系统的开放和华丽装饰的加入能为《梦想世界》1.0版带来怎样的化学效果？留待你慢慢在游戏里体验了。P

时隔6年9个月，又是那股神奇的力量，曾誉为“开启者”，打碎龙之沙漏、改变世界的轮回历史的你，今天又被召唤士盖兹从异世界中召唤到法兰王国。他告诉你，此时的魔力世界有别于你记忆中的那个世界，这里的法兰王国即将迎来一场毁灭性的世界灾难，而你现在需要做的，则是去证明：“自己是个勇者候补。”



《魔力宝贝II》新世界的新开端

你尝试去证明自己的勇者候补身份，但最终却被告知“你不是我们要找的勇者候补”，并且无法把你送回异世界，你只能被迫留在法兰王国中。当你心情沮丧的时候，得知与你手牵手、一同完成试炼的女生托卡马库，幸运地通过了试炼并成为了勇者候补。你秉承“不是勇者的我们，也可以做到”的信念，集结与你有相同命运的人们，一起帮助托卡马库完成任务，故事也由此开始了……

《魔力宝贝II》通过细腻的游戏人物，述说着一个充满幻想般的冒险旅程，玩家们通过相互帮助与团结，揭开游戏内故事的一个又一个谜题。

○创造角色

和所有网络游戏一样，开始“魔力II”的冒险之旅前，需要拥有一个属于自己的个性角色。游戏内共有34种人物形象可供选择，而发色、肤色、眼睛样式、嘴型以及身体高矮均可进行自定义。在这里，很难会选择到样貌相同的游戏角色，你的个性将在游戏角色的形象上诠释得更加淋漓尽致。

在游戏初始，你共有30点基础数值可以进行分配，但同一种基础数值不能超过15点。因此，你需要根据自己未来所希望就职的职业，进行点数的选择，因为每项数值影响着不同的职业。然而“魔力II”中的职业，也必须你进入游戏内完成任务后才可以拥有。

体力：影响生命最大值，就是说，你想角色不容易死的话，这项属性就多加。

力量：影响攻击力。就是你打魔物的时候所造成的杀伤，这项数值越高，杀伤就越大。

灵巧：影响命中、必杀等属性。

速度：影响出手的速度。

精神：影响魔力最大值和魔法的攻击力。想做法系职业的你，不可错过。

○操作方法

使用鼠标左键点击可完成“移动”“与NPC对话”“调查某个物件”的功能，双击则可以实现“奔跑”的动作。基本上，游戏以娱乐、休闲为主打十分简单方便，只需一个鼠标即可完成所有的操作。

○任务系统

进入游戏，你的角色将会出现在“召唤之间”，这里也将是你在“魔力II”世界里的开始，你将会得到第一个任务（新手任务）。根据任务提示，你能够学会游戏的基本操作、装备武防具、称号设置、任务查询等基本内容，需要注意的是，离开召唤之间需要将你的称号设定为其规定的称号。

○战斗系统

“魔力II”的战斗系统采用的是半即时回合制，遇敌方式则沿用了魔力原有的踩地雷方式。“魔力II”的半即时回合制是以角色的敏捷高低来影响时间槽（战斗时位于MP下呈红色状的槽），红色的时间槽根据角色的敏捷规定恢复速度，恢复完后会根据你输入的动作而施法，施法时的时间槽呈黄色状，此时是根据角色的技能“Gr（熟练度）”规定施法速度。如果你的红色时间槽恢复完后，仍然没有输入操作内容，则角色默认为防御状态。需要注意的是，角色在红色时间槽恢复的时候，是不会防御或做任何主动动作的。



○职业系统

虽然你不是勇者，但是请坚信：“不是勇者的我们，也可以做到。”这就是《魔力宝贝II》的游戏宗旨。为了能够更好的在法兰王国内生存下去，你一定需要一份职业赖以生存。

“魔力II”目前已开放的职业共有15种，其中包括战斗系5种，生产系8种，服务系2种。而更多的精彩职业，也将根据版本的升级陆续开放。战斗系内又包括魔法系和物理系，生产系内也包括制作系和采集系。每个职业都有其相关的状态数值，就职后会直接计算入角色的状态内，而不是给你分配基础点数。所以，就职是无法重置“基础点数”的。

○宠物（使魔）

在《魔力宝贝II》中，宠物（使魔）是不可或缺的一个元素。有了它的存在，你的角色才不会孤独；在冒险的旅途上，才不会轻易被打倒；贩售物品时，才会感觉异常轻松。

“魔力II”的使魔总共分为10个系列，人形系、不死系、昆虫系、Boss系等，系与系之间都存在着相克与被克的关系。绝大多数登场的使魔，均可成为你角色的宠物。捕捉使魔成为宠物，需要由封印师，使用与该宠物种族相同的封印卡进行封印。而封印师在封印宠物前，需要获得该宠物的“宠物图签”并进行登录后才能封印该宠物，否则将封印失败。而此图签则是需要打倒该宠物后随机掉落得到的，但掉落的图签多数为“图签？”。因此，需要将带有“问号”的图签进行鉴定，才可以登陆该图签。鉴定则需要寻找由玩家扮演的鉴定士，或者到鉴定店进行鉴定，但相比之下，鉴定店的鉴定价格非常昂贵。

总体看来，《魔力宝贝II》吸取了上一代《魔力宝贝》的精华之处，并且予以升华。同时融入当前网游市场前沿的游戏系统设定，并加以完善。乍看下来，“魔力II”的游戏系统一日两日是说不完的，它的精髓所在不仅是“休闲、娱乐”，更多的是在游戏的内涵与互动上。这种内涵是日系网游所独有的。P

《墨香》是由韩国EYA Interactive Limited经历近4年开发制作，以古代中国大陆作为背景的3D东方幻想武侠游戏。游戏中采用超过75张地图呈现出古代中国大陆的全貌，其中包括：敦煌、兰州、长安、开封、北京、苏州、少林寺、秦始皇陵、杭州、泰山、长城、黄河……等等的名胜古迹和名山大川，穿越时空汇聚在游戏里面的历代名人NPC营造了浓烈的中华文化景观，当你在游戏中安闲自在地徘徊的时候，如像在梦中游历这块拥有伟大文明和悠久历史的神奇大陆。



东方侠客携手西方骑士 《墨香》再掀另类武侠风

游戏结合武侠及古代东方的神秘感，和西方骑士于城堡的壮观，创造出超时空跨世界的奇幻武侠世界，包含了数千的乐趣、重温耳熟能详的传奇故事、感受亲切的民族风格，亦可体验西方中世纪兵器融入东方古代武侠的破天荒玩法，由您亲身演绎这些不朽传说。

“泰坦复苏”故事

众侠士一直生存的空间，被称为“人间界”。在“人间界”以外，其实还存在着许多空间。“泰坦复苏”的故事，便是发生在另一间空间“异界”。而连接“人间界”和“异界”的空间，便是“幽界”。

在“异界”中存在着许多帝国，国民使用战斗装甲“泰坦”，组成骑士团守卫强土。可是异界魔王为了占领世界，使帝国之间互相战争。在战斗的过程中，错误地开启了“幽界”，连接到另一间空间。彼此毫不认识的两个世界，即将面对前所未有的冲击！西方“泰坦”技术，配合中原武功，又会产生什么样的火花呢？

《墨香》六大特色 诠释真武侠

◆《墨香》融合中国文化

《墨香》根据韩国人气同名小说改编而成，以中国古代作为游戏背景，玩家要为拯救被黑暗霸权侵占的武林世界，并以成武林至尊为目标展开冒险旅程。

◆诗情画意的游戏画面

游戏中采用超过75张地图呈现出古代中国大陆的全貌，包括为人熟悉的长安、北京、苏州、少林寺、秦始皇陵、万里长城等等，到处皆是山明水秀、诗情画意的写意美景。此外，各个朝代的风云人物穿越时空汇聚于游戏内，令人有一种亲切又奇妙的感觉。







◆自由自在无职业限制

《墨香》与过往的武侠游戏不同，它并无职业限制，玩家可以自由使用任何武器，学习任何武功、内功，随心所欲培育自己的游戏人物，没有任何拘束阻碍人物发展，使得每个游戏角色都有无限的可能性，成为具个人风格、独特的角色或是当个全修达人。

◆真实多元化的兵器、武功、内功

玩家可以随意选择6种神兵利器使用，各种兵器皆具特式：锋利快捷的君子剑、直接给予敌人强烈冲击的拳、攻击力强且具气势的刀、攻击范围广阔霸道的枪、专门作游击战的弓、给予敌人致命伤害的暗器。玩家可以因应不同场合更换适合的武器，配合超过300多种的武功及内功加以运用。

◆华丽的阵法系统

除了一般线上游戏的组队功能外，《墨香》更推出了“阵法系统”。只要队伍里其中一个玩家学习了阵法，便可以在战斗中将队员组合成阵容，大大提升整个队伍的战力，发挥华丽耀目的阵法抗敌。不同的阵法可以组成不同的阵容，其效果亦有异，玩家可以因应场合、敌人去使用不同阵法。

◆帮派系统

玩家可以在各城市官府注册成立帮派，注册的帮派可以进行帮派战，争夺帮派建筑的拥有权，帮派中最独特之处是游戏中可拥有功能强大、类似于网站留言板的帮派论坛系统。当帮派升级成为门派后，更可以进行江湖争霸战，强大门派势力，向天下第一帮的目标进发，称霸武林。



此款游戏现由深圳千峰云起信息科技有限公司负责在中国大陆地区的运营和推广，预定10月30日在大陆地区开放内测。喜欢中国武侠风线上游戏的玩家，又将有了新选择！

《墨香》官方网站：http://ms.runup.cn。P



传说当魔盒开启之时，希腊众神将挑选人间的勇士，赋予他们超乎常人的神力，无与伦比的魔法天赋，与邪恶力量交战！在《魔域》的新资料片《众神归来》中，来自三大职业——战士、法师和异能者的勇士们将被甄选出来，踏入神域，展开全新的神界征战！



希腊神话入侵
——新版《魔域》全新神技大比拼



变身为希腊十二神

在全新资料片中，只要满足一定条件，你就可以化身传说中的希腊十二主神。力量、权力、爱情、丰收、狂欢……人间悲欢，都在希腊众神掌握之中。雅典娜、赫拉、波塞冬、哈德斯、阿波罗等希腊主神都可以给你选择。只要玩家满足条件，就可进入神域，修炼神技，驾驭神兽，感受全新的魔幻体验！通过自己的努力，你就有资格进行转世，转化为拥有特殊神力的神仙！你可以变身为爱情至上、嫉妒心强的天后赫拉，可以转世为智慧正义的女神雅典娜，还可以做一回尚武精神的化身——成为战神阿瑞斯……十二主神性格迥异，总有一个是你喜欢的。

《众神归来》中的神祇们

在《众神归来》即将登场的希腊众神分别是王后赫拉（Hera）、海神波塞冬（Poseidon）、冥王哈德斯（Hades）、智慧女神雅典娜（Athena）、太阳神阿波罗（Apollo）等等。许多神话传说都是围绕这些神祇展开的。例如，波塞冬经常手持三叉戟，这成了他的标志。当他愤怒时海底就会出现怪物，他挥动三叉戟就能引起海啸和地震，但象征他的圣兽海豚则显示出海的宁静和波塞冬亲切的神性。爱琴海附近的希腊海员和渔民对他极为的崇拜。而阿波罗是希腊神话中职位最多的神之一，在执掌太阳与光明之外，他还是音乐之神、医药之神、艺术之神和预言之神。他是众神之中最英俊的青年，举世无双的射手，诗人的保护神。左右两手分持吟游者必备的七弦琴和象征太阳的光球是阿波罗的经典造型。

阿波罗神力的拥有者是太阳的化身，他有着炫目的光环，专属的坐骑是日车。不仅造型华丽，阿波罗随身带着七弦琴，可以弹奏歌曲。根据神话记载，阿波罗弹奏的音乐可以让石头自动垒成城墙，也许未来的资料片中，在军团战中设定阿波罗使用技能演奏时，周围建筑的坚固度也会上升也说不定。如果那样，敌军想要攻破有阿波罗把守的城门就要花上更多的兵力。

拥有十二神的力量！

十二神职究竟有多少值得期待的体验呢？战神、海神、冥王、太阳神、智慧女神等希腊众神并不是玩家的目标，能能够拥有他们的能力才是新资料片最激动人心的新玩法。战士可能会拥有神视野，法师可能修炼威力强大的华丽法术，祭出更冷更强的冰冻术，还有异能者强化的变形，匪夷所思，效果惊人的神技，将成为玩家征战魔幻世界的新的力量！当好战的神与热衷于群殴、PK的《魔域》玩家亲密接触时，魔幻战场上一场天翻地覆的改变无可避免。新资料片上线后，在全新的“神之领域”中，玩家将被传授诸神的“神技”。掌握“神技”，成为魔幻世界新一代的“战神”是玩家们的新目标。不过玩家更关心的话题也出现了：究竟是可以掌握一神之技，还是能集众神所长于一身？还是能够有选择地学会某几位神的能力，自由地组合与搭配？一切都要你在新资料片中亲自体验了。



效果惊人的神技

★王者战神

跳斩：在新资料片里加入的单体攻击强力技，您可以看到人物角色伏地向前跳跃，然后从上往下劈斩敌人，不只是华丽的光效，还有帅气的动作。

飞天连斩加强版：也是将随新资料片加入的新技能，它属于单体武器攻击。武器发出的耀眼光芒逼敌人步步后退，还有暴风骤雨般的连击彻底击溃敌人的意志。

震飞技能：用雾正面直击敌人，施放该技能，可以将挡道的敌人弹飞。

★魔法光辉

冰冻：它可是新版中状态控制的绝对强技，以寒冰冰冻敌人，使其暂时无法移动、失去战斗能力。嘿嘿，被冰冻住的倒霉鬼可就成了你案板上的鱼肉，任你宰割。

诅咒：将游戏中现有的变形术再次进化，诅咒对手变形很有趣，更重要的是对手被变形之后会怎么样？留给我们无尽的猜想。

希腊十二神为《魔域》带来全新的玩点，也给三大职业的玩家带来新机遇和新挑战。无论战士、法师还是异能者，只有完美地利用神力，探索《魔域》新世界，才能成就真正的王者。一切的一切，我们新资料片见啦！

一身神力为谁狂

《天龙八部》圣兽雷麟傲天龙

魔气侵袭，正义圣兽陷囹圄

相传在遥远的太古时代，群魔四起，天地万物惨遭荼毒，一时间生灵涂炭、道消魔长。为救万物于水火中，天帝特命圣兽雷麒麟下凡除魔卫道，还世间太平。

雷麒麟来到凡间，率领世间众散仙、神人、灵物共击群魔，数十番血战之后，终于击溃妖魔主力，并将余下妖孽赶回了阿修罗界，无法再兴风作浪。

不过，在激战中，原本为正义使者的雷麒麟因受魔气侵袭，不仅外形变得丑陋凶悍，就连心智也变得混沌不清，性格也因此亦正亦邪，只凭喜好做事。

除魔任务完成后，天帝召雷麒麟返天庭受封，然而魔心渐起的雷麒麟不仅拒回天庭，而且还为了一时之快，运用神力搅动黄河，使得沿岸水灾四起，吞噬生灵无数。天帝闻之大怒，遂下旨除去雷麒麟仙名，只称其为雷麟；并派四大神将捉拿雷麟，将其锁困在昆仑山洞之中悔过。

一晃数千年过去。雷麟再次现身已经是隋唐年间，据说大唐仙师李靖曾拜求天帝，得雷麟相助，一举击败洛阳王王世充的妖魔军团，救秦王李世民于危难之间。之后，随着李靖的驾鹤西去，雷麟也再次隐去，不知所踪。

北宋年间，雷麟天降震天龙

话说在《天龙八部》的世界里，北宋年间，当世人渐渐忘记雷麟之时，雷麟由于辅佐天神李世民登基有功，且性情逐渐温和，被天帝特赦重获自由。玄武岛上，曾与雷麟并肩战斗过的护岛神兽闻讯大喜，亲自前往迎接雷麟，希望其能坐镇岛上，抵抗前来捕捉珍兽的武林人士。雷麟欣然接受。

经过数千年的磨砺，雷麟外形蜕变成厚甲长尾，如同穿山甲一般。不过，锐利的眼神和那令人不寒而颤的獠牙显然是区分它和温顺穿山甲的最好标志。凶猛而恐怖的雷麟有着一双可以搬山卸甲的利爪，重击之下，无人可挡，同时一身厚实的鳞甲将它塑造成攻防兼备的强者。

挑战珍兽副本，降伏雷麟

惊闻雷麟天降玄武岛，武林中人个个热血沸腾，都想将雷麟驯服为自己的珍兽，从而独霸天下。

每天21:15、21:45，都会有一大批等级在85以上、心法在50级以上、队伍在3人以上的武林侠士在楼兰城中四处寻觅。因为这两个时刻，楼兰城中会分两批随机刷新共20只雷麟NPC和20只雏凤NPC。找到其中的一只，对话后就可以进入玄武岛副本。在副本里打败所有进攻的怪物，就有机会捕捉到雷麟圣兽。此外，战胜护岛神兽和无敌飞天猫两大Boss，还有一定几率获得雷麟、雏凤珍兽蛋以及珍兽技能书。



驯养神兽，打造极品雷麟

雷麟捕捉到手了，怎样驯养才能将它一身神力发挥到极致呢？首先，我们要明白雷麟是一只外功珍兽，很显然，外功珍兽选取性格勇猛者为佳。其次，我们必须知道雷麟生来就是为PK这样的刺激场景而存在的，因此，PK宝宝是雷麟的最佳发展方向。如果你硬要雷麟去练级，我只能对你竖起小拇指，同时哀悼雷麟神力的浪费。

既然决定选用性格勇猛的雷麟宝宝走PK线路，那么七技能该如何打造呢？这里需要提到一个职业差别问题。众所周知，在天龙里有医生和打手两大笼统意义上的职业区别。医生即峨眉，而打手指的是除峨嵋之外的八大门派。职业分工的不同，也从一定程度上决定雷麟珍兽技能打造的不同。

峨嵋派雷麟技能打造

对于峨眉派，因为有加血技能“清心普善咒”和无敌技能“呆若木鸡”，所以峨嵋派的内功勇猛宝宝技能为：高级附身、高级净化（高级神佑）、蛮力、高级连击、高级虚弱、高级破绽、高级识破。

峨嵋在打架中都是最先被打的，而且往往会被武当用“如封似闭”封住，这时候用高级附身封住武当，就可以解除“如封似闭”，而高级净化则可以解除两个负面状态，例如明教的“葵花点穴手”等技能，考虑到有的区是新区，没有高级净化技能书，我们可以用高级神佑来代替。



后面都是一系列的负面以及辅助，攻击技能就不多说了。

打手雷麟技能打造

对于打手朋友们来说，会喜欢更高攻击的追求,所以群（高级嗜血）、高级神佑、蛮力、高级连击、高级猛击、高级破绽、高级识破这一技能组合是相当好的选择。

群的选择大家可以选择高级血爆、血毒万里或者五雷轰顶，这里不选择火和冰群是因为现在明教和峨眉居多，很多人都会选择火抗和冰抗满100，因此火群、冰群的伤害效果不太明显。有的朋友热衷于单P，建议可以把群换成高级嗜血，大大加强雷麟的外功实力，单挑起来必定会威力倍增。

此外，对于打手来说，因为没有加血技能，所以选择高级神佑更为适当。危急时刻，无敌15秒，就可以救自己一命，15秒休养之后再重装上阵，所向披靡。

综述

江湖乱世，群雄并起；雷麟圣兽，威震天下；雏凤不出，谁与争锋！当乱世来临，有雷麟这样的圣兽守护在自己身边，无疑是人生一大幸事。你，心动了吗？ P

《英雄连Online》已于9月12日开始了为期一个月的实名制封闭测试，并从测试伊始就得到了玩家的广泛好评。但由于测试名额有限，很多热情高涨的玩家没能获得封闭测试资格。今天，小编我就为大家带来《英雄连Online》的核心内容之一："军种"介绍，以弥补大家的遗憾。



变幻莫测的战争艺术
《英雄连Online》技能揭秘

《英雄连Online》拥有两大阵营（同盟国和轴心国），共六大军种。每个军种拥有8个技能，每个技能下设12个技能强化。《英雄连Online》中的"军种"是作为指挥官（也就是玩家扮演的角色）的属性出现的。目前有6个不同的军种：同盟国的步兵连、空降连、装甲连、轴心国的闪电战、恐怖学、防御学。不同的军种在作战时的能力和战术不同，并拥有完全不同的、个性非常鲜明的技能树。不同的军种、不同的技能组合，可以变化出无穷无尽的战术。

神兵天降——空降连

空降连有超越一般部队的机动性，因此在敌军大军压境的时候，向敌军基地发动奇袭往往能起到意想不到的效果。空降连技能以空军为主导，侦查、扫射、轰炸、烟雾弹掩护，空投伞兵、反坦克炮、补给甚至是假人（能让对方暴露火力和转移注意力），构成了空降连的技能树。随时随地全方位的增援，体现了空军对战局的控制力。

运筹帷幄——装甲连

在《英雄连Online》里，每个军种的8个技能树之间是大的并行结构。然而这并行的8个技能之间并非没有任何联系。相反，对于战术高手来说，这些技能之间的隐性串行联系非常密切，而且对于处在不同发展阶段的指挥官来说，技能之间的串行联系是不一样的。就好比格斗游戏中的连招，不同的情况下连不同的招数可以起到不同的效果。这在盟军装甲连中得到了最佳的体现。



势如破竹——闪电战

众所周知，闪电战是轴心国最成功的战术。这一战术理念在《英雄连Online》中得到了完美的再现。

"闪电战"这个军种所拥有的技能体现出轴心国横扫欧洲大陆的闪电战术。有效的侦察、强大的火箭轰炸、精锐的风暴突击兵和装甲部队、迅猛的推进和掠夺以及闪电般的资源补给，对任何对手的防线都是巨大的冲击。

当然，同盟国的步兵连，轴心国的恐怖学和防御学等军种使用起来也是非常具有技术含量的，需要大家在游戏中不断实践，创造出更多决胜千里的军种、技能搭配方法。

关于《英雄连Online》

《英雄连Online》是由盛大网络与THQ, Relic Entertainment共同开发的全球首款多人在线即时战略（MMORTS）游戏。





《英雄连Online》真实还原二战战场，用户将扮演一名指挥官，在战争考验中不断成长，随着参战经验的增加，等级也不断提升，角色可以学会更多的技能，使用更强大的武器，统帅更多的军队，最后从默默无名的小卒成长为统领千军万马的将军。

游戏拥有最高的游戏品质、震撼的音效、精美的画面、多样的战术组合、庞大的英雄系统和丰富的装备道具，同时将MMO成长与RTS对战这两套完全不同的系统有机地结合在一起，展现了游戏高度的策略性。

因此，《英雄连Online》当之无愧为全球首款大型多人在线即时战略游戏（MMORTS）。

更多游戏精彩内容，请登录官方网站：http://coho.sdo.com。

萌！萌！萌！早在《赤壁》里的小马"萌萌"出生以前，"萌"这个字就以惊人的速度红遍ACG界。以可爱之名不断出现在众多ACG迷生活中的"萌"元素，一次又一次地为我们带来了难以言喻的视觉冲击，致使在过去、现在乃至将来的一段漫长时光中，"萌"将长伴我们左右。如果你天生带有异常敏感的"萌"触觉，并且以发扬"萌"精神为己任，那么这款"以可爱之名，萌翻'人生'"的网游，你一定不能错过——它的名字，就叫《游戏人生》。



以可爱之名，将"人生"萌翻吧

最IN的着装，最萌的面孔

古语云，"人靠衣装"，要审视一款网游是否够"萌"，人物角色自然是首要决定因素——从《游戏人生》的角色展示图看来，喜欢可爱事物的人，相信一不小心就会被"萌"倒。

以科幻的现代为背景，"人生"设置了别具一格的三大组织、九大职业。从自然组织的探险家、幻猎手、精灵师，到科技组织的魔术师、天行者、艺术家，再到异能组织的异能者、医学家、音乐家，不同的职业所具备的能力也各不相同。而从外形上看，无论是俏皮可爱的魔术师、中国风浓厚的天行者、还是充满魔幻诱惑的异能者，他们身上的"萌"指数都可谓直冲顶峰。而由于游戏中充满现代因素，你将可能发现满大街的GGMM都穿着时下最IN最流行的潮服，所谓"最萌的面孔搭配最IN的着装"，天下还有比这更让人热血沸腾的风景吗？

我们都一样可爱！"屋"似主人型

觉得自己已经很萌了？没有可爱的"配套设施"，说什么都白搭！试想一下，一个萌到极点的MM却住在古旧老土的房子里，那该是多大的憾事啊！在"人生"中就不同，萌人们的"硬件设施"——房屋全都由他们亲手装扮，实行"屋似主人型"！



只要你愿意，你"人生"中的家将会在你的亲手"调教"下脱胎换骨，成为全"人生"乃至全世界最可爱的房子，而你需要做的不过是通过简单的工具，将自己喜欢的图片上传，做成自己的房屋外墙。如果想要一个从里"萌"到外的家，那么就不要放过家园里的家具创造咯！可爱的熊猫抱枕、有趣的猪猪吊灯、舒适的贝壳沙发……赶快开动你的脑筋创造出最可爱的家具吧！你还可以赋予它们一些特殊的小功能哦！

飞天萌少女，当然得坐可爱飞天猪



在这年头，美女开宝马那叫平常事。而在"人生"中，你将能看到搭乘飞天猪的萌少女，两样萌到极致的东西结合起来，这才叫真的萌哦！

如果你就是传说中的"萌男萌女"，那么你只缺少一样东西，那就是可爱的飞天猪座驾！想要？到"人生"中各大城市的车行中去购买吧！那里不仅有能勾起怀旧记忆的飞天猪，还有早前极其热门的"功夫熊猫推进器"，而具有浓厚中国风的"狮子头推进器"和神秘UFO也是极受"萌族"们欢迎的热卖座驾呢！

宠物也玩Cosplay？养只"萌宠"吧

在"人生"中，"萌族"们都养着些什么宠物呢？不说不知道，一说吓一跳。会玩Cosplay的宠物，你养过吗？没有？现在就让你开开眼界！



这种叫做"精灵兽"的生物是"人生"中庞大的宠物群体，它们一共有480个种类，每一款都具有不一样的特殊能力和外表，而能够概括它们的只有一个字——萌！无论是威武的疾风狼、轻灵的星云，还是拿着小伞的草莓妹妹、样子搞怪的字母饼，每一款精灵兽身上都透出一股"萌"劲儿，让人看了忍不住就要往家里带。而具有"三阶进化"能力的它们更能让你体验到"成长蜕变"的喜悦，而精灵兽间的合成也将成为你培养"萌宠"的有力手段哦！

看了这么一点就被萌倒了？《游戏人生》里的萌元素可多着呢！"创意家园、酷帅名车、武器改造、精宠合成"四大亮点、农场系统、结婚系统……来到"人生"，你会发现，其实"萌"真的无处不在哦！从现在开始，就让我们以可爱之名，将"人生"萌翻吧！

《游戏人生》官方网站：http://rs.wanku.com

《游戏人生》官方论坛：http://bbs.wanku.com

《游戏人生》客户端下载地址：http://rs.wanku.com/article/download

《游戏人生》注册页面：http://id.wanku.com/ P

登入游戏，找到莱莱村绿卡大礼包派送员(139,147)，输入绿卡激活码：SC0001

马上获得游戏道具"超酷绿色甲壳虫汽车一辆、威风博士帽一顶"等丰厚礼品。

九月中旬，一次偶然的机会，我进入到了武侠网游玄幻巨作《天子》的世界中。而体验到的就是升级的乐趣，不再那么枯燥无味，而且十分轻松简单。这也是开发商游戏蜗牛的功劳，据说《天子》经历两年之久的研发历程才来到这个世界上，而研发团队的心血在游戏中就可体验到。对于新手来说，又该如何着手闯荡《天子》呢？在这里同大家简单介绍一下。



玄幻网游《天子》1—60冲级攻略——新手篇

初出茅庐——1~10级

初入《天子》世界的我便踏上了练级的旅程，而最开始便是1~10级了。对于菜鸟的我来说，1到10级会以为是个漫长的过程。不过真正进入到《天子》之后，才让我体验到了原来练级也这么轻松。刚进入到《天子》中，便是中国风味十足的新手村——宁海村，而与我第一个交谈的NPC便是宁海村的村长。这也是第一个所接到的主线任务，之后连续完成几个主线便达到了10级，前后不到15分钟的时间。让我这个菜鸟惊喜地觉得《天子》的升级并不困难。而主线任务也十分简单，大致是采集物品任务交谈以及打怪。



不断成长——11~20级

刚刚如此简单地冲破了10级的难关，接下来我面临的便是20级了。基本上每个游戏都会设置一个关卡，让玩家升级起来比较困难。不过让我意外的是，《天子》没有增加难度，只是增加了任务，而且是到达10级之后，它主动接了个日常任务，即打接近自己5级之内的怪物，达到一定数量之后，与NPC对话即可获得高额的经验。当然与此同时，我们不可以把主线任务给丢了，主线任务也是升级的关键之一。这样一来，由主线任务与日常任务的完美搭配，差不多3个小时左右就可以升到20级了，十分简单。

猛然醒悟——21~30级

20级了，也不再算是个新手了，对于游戏中的系统和功能也了解得差不多了，这时的我，意外的发现了《天子》的任务检索功能，原来除了主线任务之外，游戏中还存在着支线任务。而且完成支线任务同样可以获得大量经验，虽然20级之后的升级经验提高了很多，不过有了主线任务、支线任务以及日常任务，3种都可以获得大量经验，在这里值得一提的便是3种任务可以同时接受，而且可以一起完成，节约了很多时间，却得到了很好的效果。



长大成人——31~40级

终于长大了？30级，对着自己说了句“长大成人了。”似乎已经远离了新手的称号，而此时又如何可以更快地提高自己呢？在达到30级又顺着主线任务的指引，终于来到了期盼已久的皇城，不同于新手村和萧明城，这里繁花似锦，而且占地十分惊人，不愧为皇城。通过国家聊天框中的消息，很早就得知这里有个万人舞池，而在这个舞池之中跳舞也可以获得经验。在好奇心之下，我也来到了这个舞池跳起了舞，当然跳舞的时间是我在没有时间完成任务的时候。而30~40级，便结合了4种获得经验的方法的特点，花了也没多少时间便达到了40级。

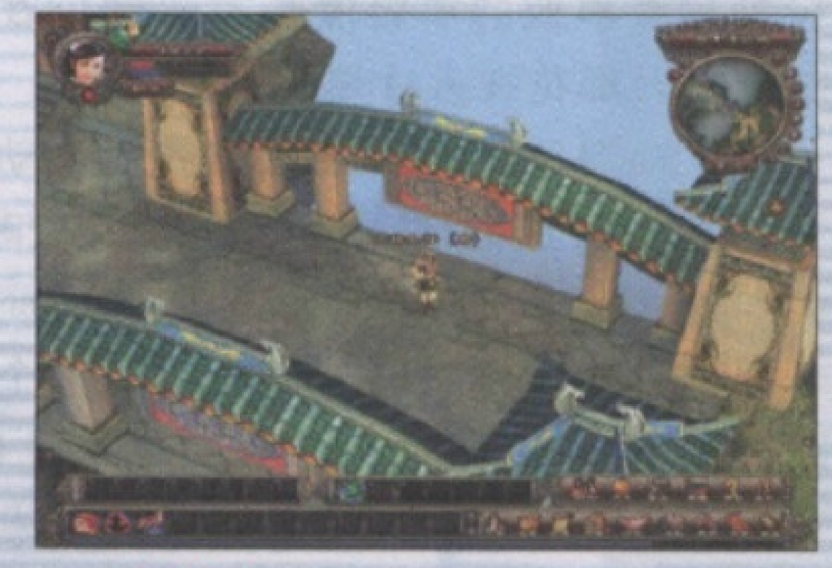
路途坎坷——41~50级

其实在我看来《天子》40~50级才是一个真正的练级关卡，在44级左右的时候任务变得比较少，有的任务等级不够无法提交，这是我比较苦恼的，不过这也让我真正明白了团结就是力量的名言。那就是刷经验历练，也就是之前所提到的日常任务。在五人组队的情况下，打200个怪几分钟即可搞定，这样一来一回打了几次之后，就升到了45级。而使用任务检索功能之后，又出现了很多支线任务。45级之后几乎就同40级之前的练级类似了，无非就是主线任务加支线任务加日常任务再加上没有时间做任务时跳舞获得经验了。



团结一致——51~60级

让我吓了一跳的是50~60级的经验十分可观，而在之前所得到的经验中，让我想到了团结的意义。当我到了50级之后，便看到有帮派在收人。抱着试试看的心态，我也寻找了一个帮派加入。在帮中，大家都十分团结，而且会各自诉说自己的练级经验。一些同我等级差不多的玩家，也在讨论着怎样得到的经验会比较多。从他们的聊天中，让我学到了更多，当然也包括得到经验的新方法，那就是刷密探，在每天的固定时间内，密探会在皇城的某处出现，将密探杀死之后，就可以获得十分可观的经验。结合多种多样获得经验的方式之后，50~60级升级起来也十分快，而且将团结体现得淋漓尽致。



总结：每一次升级，每一级的经历，都在我心中刻下了烙印，因为这里都是我成长之路上的点滴记录。或许对于新手来说，成长是必须的，而这里当然会需要大家的付出，有了付出才会得到回报。而同时让我体验到的真谛便是团结的力量，团结一致会让一些事情变得轻松、简单。在玄幻网游《天子》之中，可能会让你有更深刻的感触，一起来体验下吧！P



“向连环画致敬”：中国动漫的传承与振兴

日前，作为首届中国国际漫画节主体活动之一，国内唯一的全国性漫画创作行业峰会——中国漫画家大会在广州召开。来自内地、香港、澳门、台湾等地区的百余名中国漫画家，与来自法国、日本、韩国、马来西亚等海外众多动漫大师、权威学者及业界精英齐聚一堂，交流创作心得，探寻具有中国特色的动漫产业之路。

大会发布了《第二届中国漫画家大会宣言》，提出“向连环画艺术致敬”，并首次提出“申请将中国传统连环画作为国家级非物质文化遗产”。至此，中国传统连环画艺术在中国漫画家大会组委会的积极努力下，有望成为国家级非物质文化遗产，得到进一步的保护、整理、修缮和传承。

“中国动漫出版业正在向民族化、品牌化、数字化、全球化的目标迈进，中国动漫出版业已经进入了最好的发展时期。”新闻出版总署副署长孙寿山出席了会议并指出：到2010年，中国政府有关部门将组织出版1万种动漫图书、30种动漫期刊和100款动漫网络游戏。同时，将加大对个人原创作品的资助力度，积极打造各种交流平台，积极开展版权贸易，切实完善动漫产业版权保护，增强动漫形象版权保护意识，严厉打击各种侵权行为，保护动漫成果，营造有利于动漫产业发展的良好环境。

随着推动中国民族动漫产业融入世界市场的步伐加剧，对动漫、游戏产业的人才培养也提出了更高的要求。为了创造出更多健康向上、具有民族文化内涵的动漫产品，学院派人士开始更为关注行业和市场，加大对人才培养的调整力度，国内新成长起来的第2、3代漫画家也已经积极投身到原创动漫人才的培养队伍之中。一些知名漫画家甚至选择在高校任教，就是为了推动中国原创力量的发展壮大。在当天出席大会的漫画家中，记者就发现了不少投身教育事业的年轻漫画家，他们在坚持创作的同时，大部分精力都花在人才培养方面。

“动漫是创意产业，培养适合动漫产业发展需求的高水平人才是我们优先考虑的重要战略。”相对于日本、韩国等动漫游戏大国来说，中国的原创动漫底子薄、起步晚，创作人才异常缺乏，制约了整个产业的发展，与动漫紧密联系的新兴游戏产业更是人才匮乏。此前的动漫游戏人才培养大都脱离市场需求，技术与艺术不能更好地结合，造成了高校动漫专业的毕业生找不到工作，而动漫游戏企业找不到人才的局面。近几年，随着国内原创动漫游戏市场的需求不断改变，高校纷纷根据市场需求调整培养人才的方向。



正是学院派与业界人士的相互交流产生的思想碰撞，促进了职业教育领域的异军突起，也造就了汇众益智作为目前国内动漫游戏职业教育领军品牌的地位。一直以来，汇众益智动漫学院、游戏学院通过与高校合作办学共同设立动漫游戏专业，为高校提供新版课程体系、教师培训、教学课件等，使高校学生在保障知识架构稳步提升的基础上，能够紧跟动漫、游戏产业的快速发展，充分掌握最先进的实用技术，达到我国高校动漫、游戏人才学历教育的目标。目前，汇众益智游戏学院、动漫学院已与全国几十所高校达成合作意向，以“学历+国际职业认证”模式开创了中国游戏人才培养优势互补的先河。



为了更好的推动我国动漫游戏产业的发展，为本土游戏人才的成长提供一条龙的发展空间，汇众益智游戏学院、动漫学院还联合各地政府及企业，建立国内第一家集动漫游戏专业人才的实习就业、游戏软件测试、国产动漫游戏产品外包为一体的专业动漫、游戏研发机构，并将拓展日本、韩国等游戏软件外包市场，成为国内最大的动漫游戏产品制作与开发基地。

中国漫画家大会的成功举办，让业界专家达成了一致的共识：中国动漫游戏产业已经迎来了振兴期，动漫游戏人才的培养正在与时俱进。因此，加紧学院派与业界的交流，了解目前动漫游戏产业的发展动向以及市场的需求已是大势所趋。可以预见，在金龙奖的推动下，学院和业界的交流将会更频繁，而有实力的创作者也将被挖掘并进一步培养，为中国原创动漫队伍提供源源不断的新鲜血液。P

漫步者R201T08

漫步者R201T无疑是中国大陆地区最为成功的多媒体音箱，它有着令人惊讶的装机量和保有量，它是电脑攒机单上的标准配置，至今为止用户总数逾500万。这在中国乃至世界的多媒体音箱行业中，都是一个奇迹。进入2008年，R201T再次进行了升级，漫步者R201T08在延续了前辈们的经典与优点的同时，具备了更多先进的工艺和技术，就让我们一起来鉴赏2008年的新年大礼吧!

漫步者R201T08的主要特点：

采用最新研发的复合型塑胶材料，能有效抑制谐波；

采用特殊的涂胶工艺，增强了箱体的密闭性，也让造型更简洁；

基于经典造型的改型升级，每处细节都蕴含精致工艺；

全木质低音箱，有效杜绝谐振和箱声；

低音炮采用5英寸扬声器单元，低频强劲；

全新设计的卫星箱扬声器单元，小身材蕴含大能量；

全防磁设计，可以随心所欲任意摆放；

保持经几百万人验证的成熟电路，用料扎实，可靠性强；

卫星箱棱角分明，美观大方；

倒相管结构严谨，简洁流畅。

市场中，抄袭R201T系列的产品实在太多，但没有一个成功的抄袭者。为什么呢，因为抄袭者并不理解R201T的精髓所在。说到底，漫步者并没有把R201T仅仅看作是一个赚钱的产品，而更多是一个传播口碑、回报消费者的平台。

R201T从问世就获得了巨大成功，但漫步者并没有满足于销量的提升，而是考虑如何更多的让用户使用到更实惠的产品功能。直到最新的R201T08，R201T一直在进步。

众所周知，目前国内的多媒体音箱，同价位的产品对比时，木质音箱的音质一般会好一点，而塑料材质的音箱外形则会更好一些。如何能够让两者优势集于一身？漫步者展开了材料研究。

有播种就会有收获，漫步者取得突破性进展，研制出了自有配方的复合型塑胶材料。经过多次对材料配方、混合比例及注塑工艺的整套技术方案筛选优化，取得了珍贵的经验。这种材料具备有机物质与无机物质混合的优点，密度高材质刚性坚固，阻尼好谐振被有效抑制，基本上消除了“塑料声”，为好声音提供了优异的腔体环境。这项技术首先应用在R201T08卫星箱上，陆续还将用于更多的产品上。漫步者以后会有更多既漂亮又好听的音箱问世。

仅有好材料是不够的，漫步者发现箱体有害振动一部分来自箱体部件之间的碰撞，因此我们尝试一种特别的涂胶工艺用于装配过程，取得成功，增强了箱体的密闭性，确保设计和制造的一致性。新的工艺也减少了螺丝的使用，让外观变得更加简洁明快，虽然这增加不菲的设备、制造工时也增加了，但我们觉得这项努力很值得，它为漫步者的广大用户提供了更好的产品，也让R201提升了竞争力。

漫步者的扬声器研发也获得了长足的进步，技术的积累也惠及R201T08这种普及型产品，漫步者在老型号扬声器的基础上，改进了振膜和磁路设计，让中频变得更为饱满，耐听度大为提高。配合新材料的使用，R201T08相对前期产品，进步是巨大的，在处于成本大幅提升的大环境里，没有偷工减料，反而加更足的料回报消费者，它的演变和进化，正是漫步者产品的精髓所在。

R201T08改进还来自漫步者对环保的重视，R201T08采用了符合国家标准以及欧洲RoSH标准的环保型材料，保护你的健康。P





漫步者R201T08的规格参数：

功率放大器输出功率：

卫星箱通道：

RMS 8W×2（THD=10%,f=1kHz）

低音通道：

RMS 12W （THD=10%,f=80Hz）

功率放大器信噪比：>=85BA

失真度： 小于0.5%

线路输入阻抗：10k欧姆

调节形式：

主音量、低音音量旋钮调节

低音单元：

5英寸（外径131mm）、防磁,4欧姆

中高音单元：

2.75英寸（外径70mm）、防磁,4欧姆

低音炮尺寸：

161（宽W）×200（高H）×280（深D）mm

卫星箱尺寸：

84（宽W）×153（高H）×103（深D）mm

重 量：总重量约4.9Kg



头牌新闻

蓝港在线携手《画皮》共推电影网游

■本刊记者 冰河



《新倚天剑与屠龙刀》与《画皮》合作的海报

蓝港在线近日宣布，已与上海电影（集团）东方影视发行有限责任公司达成合作协议，把电影《画皮》中的元素以“电影副本”（剧情植入）的方式植入其旗下网络游戏《新倚天剑与屠龙刀》中。9月25日，“画皮副本”随《新倚天剑与屠龙刀》的“终极内测”版本先于电影上线。据蓝港在线介绍，“电影副本”将电影中的元素（人物名称、造型、场景等）制作成一个游戏剧本植入游戏。用户登录《新倚天剑与屠龙刀》后，即可在游戏中与《画皮》中的主要角色进行互动，以任务形式体验电影《画皮》的精彩内容。这是网游行业与电影行业首次采用该模式进行合作，对于本次合作蓝港在线CEO王峰表示，本次合作是蓝港在线一次全新的尝试，希望能够借此打破传统的“电影同名网游”的合作方式，与传统娱乐行业展开更多的深层次合作。据认为，蓝港的这种合作模式不单独发行同名网游，可降低开发成本、规避企业风险，将是今后电影与网游合作中一种可行的模式。网络游戏与电影的合作虽然由来已久，但一直以“同名电影网游”为主要模式，这种模式虽然短时间内可借助电影的档期吸引大量关注，但随着电影从观众视野中逐渐淡出，游戏的吸引力和影响力也会开始下滑。而“电影副本”模式不但可以很好地借助双方的优势进行宣传造势，而且在合作电影下档后依然可以同样的模式与其他片商展开更多异业合作。这无疑将会更好地延长网络游戏的寿命，也将成为网游与电影合作的新趋势。P



晶合热点

玩家不满《天下贰》回炉状告网易被驳回

2008年10月6日，广州市天河区法院就玩家对网易公司关闭老版本《天下贰》游戏而提出的违约诉讼案做出一审判决，驳回原告的诉讼请求。此玩家是网易公司《天下贰》游戏的忠实玩家，2007年3月，网易公司将该游戏投入第二阶段公开测试，并作出“无限制注册不删档”的承诺。但2008年1月，网易作出即将关闭老游戏、开启新游戏运营的公告，同年2月，网易终止了老游戏的运营。该玩家即以“停止该游戏运营即等同于删档行为”的理由将网易告上法庭。法院认为，“永不删档”与永不停止游戏的运营含义并不相同。按照通常理解，任何一个网络游戏均有一定的运营期限，不可能永无休止一直运营，故判决驳回原告的诉讼请求。该案已经宣判并生效。

《成吉思汗》开通官方博客

9月12日，麒麟游戏为其首款大型网络游戏《成吉思汗》开通官方博客，玩家可登录http://blog.sina.com.cn/han70yx，第一时间得到《成吉思汗》游戏的新资料。“跟随一代天骄一起征服世界”，《成吉思汗》是国内首款以中国元代为背景，以成吉思汗成长和征战史为题材的网游，预计在2009年初正式推出。随着《成吉思汗》渐渐揭开神秘的面纱并受到玩家关注，《成吉思汗》官方博客将给玩家带来快速、系统、详细、全面的最新消息，还有开发、运营团队的内幕介绍和八卦消息。据悉，《成吉思汗》将于2008年第四季度进行封闭测试，届时将邀请少量玩家参与测试。

WGT2008北京站落下帷幕

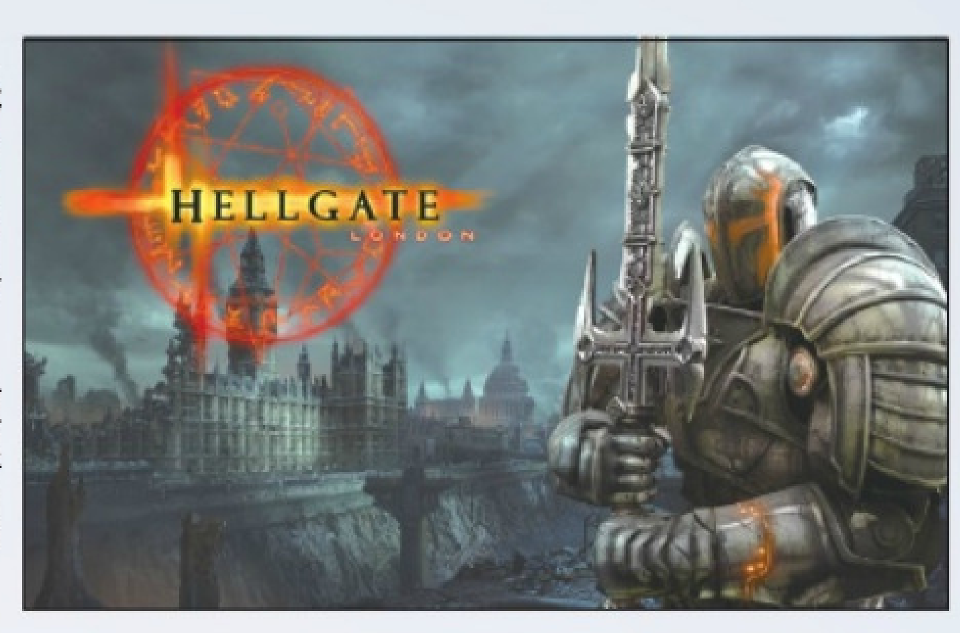


2008年10月5日，由华硕电脑主办的全球顶级电子竞技大赛WGT2008北京站在中关村“E空间”网吧顺利闭幕。经过3天激烈争夺，最终4个比赛项目的冠军各归其属：《魔兽争霸Ⅲ》项目冠军为周成龙、《星际争霸》项目冠军由黄慧明获得、实况足球项目冠军为吕昕、DOTA项目冠军为EHOME战队。本次北京战的比赛是WGT分站赛中最重要的一站，WGT负责人对记者说：“北京一直是电子竞技的中心城市，尽管近年来地位受到武汉、成都等城市冲击，但这里有最著名的选手、最先进的比赛设施和最热情的电竞爱好者，其重要性不言而喻。”除了承办

一次分站赛，北京这座城市还是WGT2008全球总决赛的比赛城市，WGT组委会表示，他们会把今年的比赛办成一届最出色的电子竞技盛会。

韩光软件获得《暗黑之门》知识产权

自从比尔·罗伯大叔的旗舰工作室7月不幸触礁沉没之后，曾经万众瞩目的大作《暗黑之门》的后续运营维护问题就成了玩家关注的焦点。2008年10月6日传出消息，韩国韩光软件公司称，公司获得《暗黑之门》引擎、源代码等所有相关知识产权，即将推出新更新。韩光软件公司CEO称，以后《暗黑之门》作为韩光软件公司旗下的游戏，开发小组将由韩国国内开发人员和暴雪娱乐出身的员工成立的旧金山开发阵容组成。此后不仅会进行定期更新，还将准备大规模更新。在包括韩国在内的亚洲地区的运营将不会有任何问题，玩家将能见到崭新的《暗黑之门》。由于此次获得知识产权，韩光软件公司获得旗舰工作室原来所拥有的所有权利，同时也获得《暗黑之门》在北美和欧洲地区产生的收益提成。

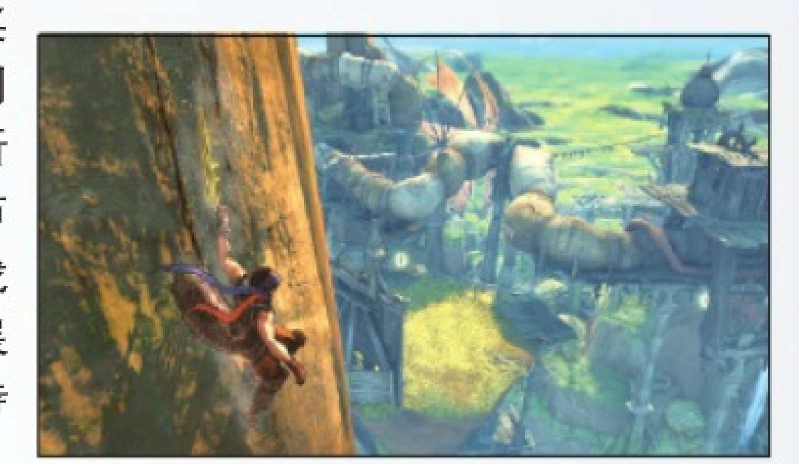




晶合新作

新《波斯王子》将有简体中文版

9月17日，Ubisoft宣布其为次世代开发的动作游戏《波斯王子》新篇章将于2009年初正式发行。同时，上海育碧也宣布，新游戏将在中国大陆地区发行简体中文版。这款由获奖连连的育碧蒙特利尔工作室开发的新游戏，从年初公布以来，在各大游戏展上已有了大量展示。游戏的主要特色除了新的角色、战斗系统外，还拥有更开放的场景：你可自由选择冒险故事如何进展，而女主角艾丽卡也首次登场，成为王子不可或缺的强力援手。在公布《波斯王子》简体中文版的同时，上海育碧也首次公布《波斯王子》简体中文版的Logo。



进化版王子的动作更多，能力更强

《三国风云》国战系统即将开放

经过漫长的测试、调整，《三国风云》最新的个人战、攻城战、国战和技术书系统已进入最后的研发阶段，即将开放。个人战、攻城战和国战是面向全服所有玩家、常年开放的PVE+PVP混合活动。玩家可通过此类活动攻城掠地、在指定地点挑战强力的NPC武将，或与其他玩友展开激烈对战。攻城战和国战活动中，所有玩家发兵到指定城镇的速度都一样，战斗损失也会得到一定补偿。同时，玩家在参与个人战、攻城战和国战活动时，还有机会获得各类特殊道具，技能书正是这些特殊道具中最为独特的一种。通过技能书，玩家可为武将增加新的特技，也可改变其原有的特技。作为一款网页策略游戏，《三国风云》凭借着无客户端、完全免费、永久在线的特点。随着国战和技能书系统的上线，《三国风云》的内涵将进一步得到深化，玩家可以研究的内容更多，进行战略规划和战术安排时的变化也更加丰富。想要了解更多有关《三国风云》的信息，请登录官方网站：http://www.17sanguo.com。



网龙《魔域》新资料片即将亮相

随着福建网龙网络有限公司于2008年6月24日正式在香港联交所由创业板转至主板上市，其旗下多款网络游戏也受到广大玩家的密切关注，其中包括《魔域》《机战》《投名状Online》《征服》《开心》及《英雄无敌Online》，其中主打产品《魔域》将于12月推出第四部全新资料片“众神归来”。《魔域》是一款以东方文化演绎的西方魔幻故事，凭借其魔幻题材及幻兽、军团PK、城堡等特色玩法，受到众多玩家的喜爱，而希腊十二神话背景及全新神职和技能的引入，将成为此次新版《魔域》的亮点。官方消息说，在“众神归来”中，除加入希腊十二神题材的神职，玩家将可拥有新的技能和神兽，另外，广大玩家还将体验全新设计的地图——神之大陆。



新资料片将引领玩家进入“神话时代”



晶合声音

“游戏业正面临着创作危机。依靠广告战役的大笔投入和庞大的促销攻势，而不是让游戏本身的乐趣得到认同，大家对如此不计后果的行为正变得习以为常。从商业角度来看，这样的做法并无不妥，但长此以往，作为游戏本质的‘快乐’‘感动’和‘心’，势必将渐渐离我们远去……”

在Kojima Productions的招聘页面上，《潜龙谍影4》的制作人小岛秀夫罕见地发表了这样一段感慨。的确，如今的游戏越来越炫目，也创造了一个又一个新销售记录，但面对着诸多作品名称最后代表续作的那个数字，我们不禁要问自己，是不是需要永远活在这些续作的世界里。

“现在，这些将成为你说服别人的新论据，iPod Touch/iPhone是最棒的掌上游戏设备。”

苹果之父史蒂夫·乔布斯大声对外界宣布。对于他的宣言，也许苹果粉丝深信不疑，但任天堂和索尼未必同意，苹果在美国的号召力可谓势不可当，但乔布斯挺进掌机游戏市场的战略能否让iPod获得足以与PSP和NDS相抗衡的实力，这不但需要时间和市场的检验，同时也需要诸多游戏开发企业的支持。问题是，有依靠iTunes战略把各个唱片公司挤压得苦不堪言的例子在先，游戏企业对于乔布斯的游戏合作模式有多大的热情呢？



晶合人物

赵雨润

作为上海九城的新闻发言人，赵雨润在玩家中是个“臭名昭著”的人物。其实他也很委屈，因为诸如“TBC为什么那么晚才进入中国？”“WLK的合作什么时候才能确定？”“服务器为什么这么卡？”“我为什么PK总是输？”此类的问题，他也是无能为力的。不过他甘心充当《魔兽世界》玩家出气筒的态度还是赢得业界和很多玩家的赞誉。因此当不久前他宣布离职的时候，还是引起诸多关注。不过他离开九城没有1个月，就又要回到张江高科技园区的碧波路上班了，只是这次他进的是另一个门——上海盛大，身份也从新闻发言人变成游戏制作人。从行政管理转型到项目管理，赵雨润能否做得像从前一样出色，还需要时间来证明。



SAMSUNG 三星电子 WCG专区

“三星电子杯”WCG2008全球总决赛分组抽签结果出台

2008年10月2日，在韩国首尔的I'Park Mall电竞馆，“三星电子杯”WCG世界电子竞技大赛组委会就本届大赛的小组分组抽签情况进行了直播。经过抽签，各路高手基本都被分散在各个小组。备受瞩目的《魔兽争霸III》项目的三位中国选手中，WE.Pepsi.Infi的分组形势稍有些不利，此组不但有成名已久MYM]Grubby、aTTaX.Sase，还有实力不俗的raptor.HLA；而另外两位中国选手WE.Pepsi.Like、wNv.Sai所在的小组则相对较弱。最终比赛将于2008年11月5日在德国科隆进行，本刊记者将前往现场进行随团报道，敬请关注。





晶合快评

他“脑残”，你也“脑残”么

■本刊记者 冰河



我和8神经曾经合租住在一个非常具有北京生活气息的小区里。每当我们两个或者打游戏或者写稿子到天亮才沉沉睡去，很快就会有一票精神爽利的大爷大妈用充满京味的相互问候把我们从梦中召唤回现实人间，虽然我们很恼怒，但也无可奈何。毕竟是我们自己晚上不睡，非搞到白天睡，被人家吵了也没办法。退一步说，即使大爷大妈的行为的确有些缺少公德，妨碍了夜班族的休息，但如果我们从楼顶上泼一盆洗脚水下去，大骂一番让人安静点，这行为也光彩不到哪里去。在声讨别人的缺失之前，也需要先检讨一下自身的过失，即使别人过失在先，但用明显极端的手段去纠正，也并不是正确的手段。伸出手指责别人的时候，其余的手指也会指向自己。

之所以说这些，是因为我在网上看到所谓“挑战脑残族，专抠网吧空格键”的新闻。我不玩《劲舞团》，不过作为街机房长大的一代，我知道游戏玩投入了，是会对操作装置下很大的力气，造成的动静是很大。可是抠了空格键，是不是别人就玩不成《劲舞团》了呢？当然不是，大不了换个键盘或换个电脑，该吵闹的依旧吵闹，倒霉的只是开网吧的老板。就算所有键盘的空格键都没了，遇到个勤快点的，修改一下游戏设置，把动作控制换个按键，或干脆自己带个键盘来，难道还把人干脆打出去不成？

《劲舞团》这个游戏和它的玩家群体的确一直充满各种争议。诸如“火星文”“脑残族”都和这个游戏关系密切。不过如果因为这个游戏的玩家群体有一些有悖常规的行为，就把所有脏水泼到它身上，也是一种不妥当的做法。而类似“抠空格键”的这种极端做法，其实和“脑残族”拍着空格键大喊大叫的行为并无本质上的区别。空格键没了，再有其他顾客来上网也同样做不了其他事情，“抠键盘”者在发泄了自己的私愤之后，却又成为其他人眼中的“脑残族”。

所谓社会，是众多独立个体在彼此合作中组成的群体，宽容和互相体谅是让社会平稳运行的基础，有什么妨碍公众利益的行为，需要用规范的方式来解决。面对不合理的现象，愤然用简单粗暴的手段来对抗，在激化矛盾的同时，自身同样成为社会公众利益侵害者的一部分。这个道理说起来明白，可是总有人脑袋一热，身体力行之，真是……

他“脑残”，你也“脑残”么？



007之微量情愫
James Bond：Quantum of Solace
制作： Treyarch
发行： Activision **类型：** 动作射击
上市日期： 2008年11月4日
推荐度： ★★★★

007之微量情愫
James Bond：Quantum of Solace

■山东 Blacken

“次世代”007新作

EA已经放弃了007的游戏改编权，接过这面旗帜的Activision将推出次世代平台上的第一款007新作——《007之微量情愫》，这同时也是新任邦德——丹尼尔·克雷格在游戏世界中的首次演出。这部作品既不是以往007游戏那样对一部007电影故事的互动诠释，也不是原创剧情，而是将丹尼尔·克雷格的两部作品——《皇家赌场》和《微量情愫》（预定于今年冬季上映）合二为一的产物。

可选视角

曾经制作过《使命召唤3》的Treyarch工作室负责本作的开发工作，他们对FPS的游戏设计有着很高造诣。在《微量情愫》中，其基本游戏方式也是依托FPS来进行的，但考虑到007的谍报潜入和动作成分，游戏也提供了包括第三人称视角和越肩视角在内的各种视点供玩家选择。

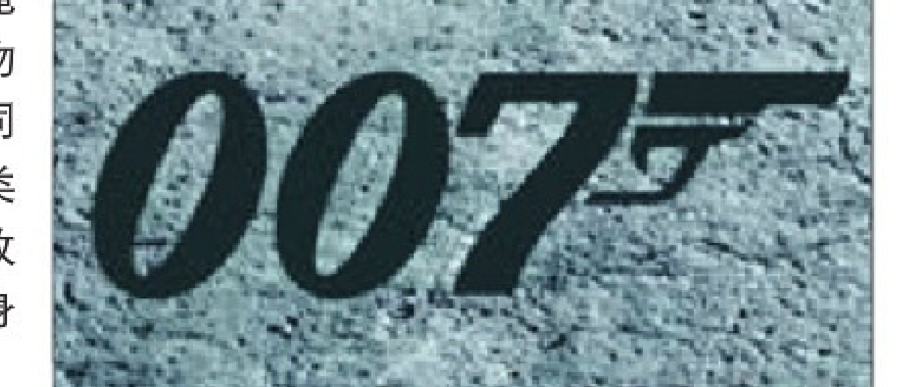
游戏目前对外展示的一关发生在意大利的锡耶纳，邦德在一个复杂的地下通道中寻找情报，但很快就陷入一场封闭空间内的战斗。在按动掩护动作键之后，邦德就会立刻以贴墙姿势依附掩体，视角会自动转换为第三人称，人物可进行盲射、探身射击这些操作，同《彩虹六号——维加斯》系列非常类似。尽管如此，游戏并不是杀光所有敌人就顺利过关这种模式，邦德的特工身份决定了他在行动中无法携带像M4、AK47这样的大家伙，游戏也不提供捡起敌人武器的设计，因此想在与恐怖分子的火爆对射中占得先机，就必须依靠场景中各种物品的互动来进行。除了瓦斯罐、汽油瓶这些易燃易爆物品外，邦德可以射击干粉灭火器，从而干扰敌人的视线，甚至可以让靠近灭火器的敌人短暂致盲。他可以射击玻璃用碎片来干扰敌人，还可以利用墙壁和射击的角度来用跳弹杀伤对手。



潜入方式

此次演示的另一个以赌场为背景的关卡展示了游戏的潜入游戏方式，邦德参加《皇家赌场》大反派拉西福举办的赌局，利用“休战”的间隙潜入私人禁区获取资料。邦德依靠建筑物的拐角和黑暗的阴影进行掩护，并没有太多新意。值得注意的是游戏的格斗方式，邦德可以“轻轻走到‘小朋友’的后面”，然后对敌人实施“瞬杀”，各种制服敌人的动作非常华丽，并且有不少柔道和中国功夫的招式。如果在偷袭敌人失败后，游戏会提供一个紧急QTE按键反应操作，邦德依然可以利用这个宝贵的机会来制服对手，而一旦同敌人进行面对面的搏杀，警铃大作后蜂拥而至的敌人会将任何王牌间谍都杀得片甲不留。

另一个比较新颖的设计，就是画中画系统。制作组宣称即便在戒备森严的地区，玩家依然可以纯潜入的方式通过。但是第一人称视角由于可视范围有限，很难运用于潜入游戏，而《微量情愫》在非掩护状态下又不允许转入第三人称视角。玩家可以在潜入过程中随时激活画中画，左侧为邦德的视角，而右侧为此时选中敌人的视角，通过这种方法来完成紧张的渗透。





星际之旅在线

Star Trek Online

■北京 武武

星际之旅在线
Star Trek Online

制作：Cryptic Studios
发行：Cryptic Studios
类型：大型多人在线
上市日期：未定
推荐度：★★★★

在美国各种虚构的商业幻想系列产品中，《星际之旅》一直是一个非常庞大而且成功的品牌。最早这部充满乌托邦主义的太空冒险活剧创造了星盟、瓦肯、曲速引擎、太空翘曲、相位光束炮和光雷、种马寇克船长和混血的瓦肯科技官斯波克，还有宪法级星舰NCC-1701，这些已经成为Trekkie眼中俨然如圣经般庄严的传奇。到上世纪60年代末，《星际之旅》风靡了万千影迷，各种衍生产品、动画、漫画、游戏、大电影也层出不穷。到了80年代，“星旅”的电视剧集《下一代》（The Next Generation）带着对科技的怀疑态度，机械生命伯格和另一个经典角色毕凯船长重新复兴甚至升华了星际之旅。而《后深空间9》（Deep Space Nine）、《航海家》（Voyager，也译《重返地球》）和《星际旅行企业号》（Enterprise，也译《星舰前传》），延长了这部长达40年的经典科幻剧集的生命力。伴随着整整几代人成长的各种虚构产品，对于科幻影视作品、虚拟宇宙中的哲学、社会学，甚至现实中的科技与文化传播都起到了巨大的作用——至少在美国是这样。有很多人在常人眼里被看作Loser的Trekkie，他们自小到大也没能摆脱《星际之旅》的影响，于是干脆彻底逃避现实生活，把自己打扮成克林贡人操着一口线上认证的克林贡语去超市买东西。

2004年，一家名不见经传的小工作室Perpetual Entertainment获得开发线上版本“星旅”的授权，并且高调宣称将筹集650万美元用于游戏的开发和发行，游戏将涵盖所有目前的“星旅”影视作品，采用24世纪的时间线，以第三人称进行庞大的虚拟战斗和探索，在2006年公开测试，然后2007年正式推出。游戏的主创人员宣称游戏剧情紧跟当年的大电影Nemesis之后，玩家可以选择他们的职业和种族，角色将随着游戏中的行为和年龄的增长获得更高军阶和更多技能。游戏中的角色各司其职，玩家扮演的人物可以在舰桥和引擎室利用自己的职业技能共同应对游戏中的事件，包括大型舰队战争和小规模战斗，玩家也可下到行星地表进行任务，此时游戏将以FPS的模式进行团队战斗，也可以进行个人或团体的情节任务，此时更具冒险游戏的特色。Uber玩家将有机会通过坚持不懈的努力、大量的在线时间和烧钱行为最终成长成一位星舰舰长，指挥船上的其他玩家进行游戏。游戏中的事件也会反过来波及所有服务器的用户，一言以蔽之，游戏满足的是那些成天关注剧集和小说，总想有朝一日自己也加入船员中去冒险一番的粉丝，他们可以通过在线游戏来满足自己迫切的扮演欲望。



虽然Perpetual Entertainment下的本似乎不小，也请来了资深“星旅”剧集的美工设计Michael Okuda和星舰插画艺术家Andrew Probert来做顾问，而且市场调研反映在线版引起了MMO玩家、狂







热的Trekkie、成年玩家群广泛的兴趣，但在Activision和Viacom关于星旅游戏授权的官司阴影中，Perpetual作为不多，只在日后几年中不冷不热放出几张概念图和所谓的截图，倒是公司本身一会儿传出裁员、清算资产，一会儿又传出另一部同时开发的MMO Gods&Heroes取消，让大家觉得这家公司越来越不靠谱，最后在2008年年初，终于传出消息，Perpetual决定终止开发，把授权和开发资源都卖给Cryptic Studios，然后自改名字去开发引擎了，让人怀疑这根本就是一个圈钱的阴谋。

那么Cryptic呢，作为NCsoft旗下北美运营的在线游戏City of Heroes的幕后开发团队，他们在评估Perpetual留下的烂摊子后，毅然决然地把City of Heroes和City of Villains的全部版权贱卖给韩国运营商NCsoft，然后……他们决定集中资源给微软的Xbox 360业务开发Marvel Universe Online（随后取消了……），并且打算自己撑起经典纸笔游戏Champions的在线版Champions Online，看起来胃口很大的Cryptic并没有把之前的《星际之旅在线》冷藏很长时间，他们很快在夏天就公布了自己接手的正式消息，并且重新架起官方网站，放出截图，还兼顾了Xbox 360平台。

Cryptic并没有从Perpetual获得更多有用的东西，他们推翻了之前的设计，重新开发了游戏引擎。故事的主线时间还是在Nemesis之后，大约是2409年，许多耳熟能详的角色在这个年份并不会出现。在罗幕伦人利用毕凯基因建造的克隆人执政官辛佐死后，罗幕伦议会里唯一幸存的议员提尔奥拉自封为新的执政官，并且得到舰队指挥官托马克的支持。但是罗幕伦残存的军队势力却支持另一位舰队指挥官，也就是在Nemesis里对辛佐恼羞成恨的多纳特拉，也是她帮助了毕凯，才让企业号有机会击败辛佐，于是双方势力的角逐一直没有停止。除此之外，提尔奥拉还要面对帮助过辛佐的休迈克——前幕伦帝国仆役种族Reman的将军。

在这个动荡的岁月，玩家作为海军学院的新生投入到壮阔的冒险中，随着军阶的上升，角色可以获得尺寸和威力更大的舰船，玩家有机会武装和配置新类型的武器，也可以更新飞船中的引擎、医疗仪、感应器等相关设施，玩家在飞船的可定义性上拥有高度自由，甚至飞船的外观、徽号、舰名也都在玩家的掌握之中。玩家可以选择“星旅”中不同阵营、不同型号、不同吨位的舰船进行个性化定制，包括不同级别的军舰、科研船和穿梭机。“星旅”剧集中占相当比重的开拓内容也会成为游戏的重中之重，玩家可以在未知的星域进行探索。发现新的生命、物种和文明，同时也会有机会获得新的资源、科技和新的种族技能。

而游戏的舰队战斗将是注重策略和判断的模式，游戏主创人员尽量避免战斗类似现下的MMO游戏，玩家不会在1v1的战斗中浪费时间。护盾、舰首的朝向、能量功率的转换、火控系统的瞄准方位、舰桥上的指挥技巧、传送的出击小队、船体结构和损坏区域的隔离维修都将是决定战斗胜负的重点。开发小组力图还原影视作品中慢节奏、充满欺诈和战术性的战斗，玩家间协同合作，调配能量在护盾和武器的不同权重，分析敌人的弱点，最后关头一举扭转败局都能在游戏中实现。舰队战斗将是鼓励玩家间竞争的重要内容，而“星旅”中不断出现的地面小分队可由玩家自建和养成，无论是运行整个舰船还是被传送到地面冒险，游戏都将会采用实时的战斗模式。玩家可以亲力亲为每一个细节，下达指令控制整个星舰的成员，但是游戏也提供简单的自动化策略简化玩家操作。游戏会在最初的版本中建设大量著名的场景和地点，包括和平的社交场所和各个势力胶着的焦点区域，Trekkie在游戏中将如同朝圣般来到这些处于背景时间线中25世纪的知名场所。

游戏很可能允许PC版本的玩家和Console版本的玩家，如Xbox 360和PS3的用户在同一个服务器上进行游戏，尽管相比之前游戏的设计大幅度倾向于PvP内容，也推翻了不同玩家组成船员共同运作星舰的初衷，使得“星旅在线”相对于其他市面上已投入运营的科幻太空类大型角色扮演游戏并不那么突出，但是这部授权游戏历经波折，到目前为止，仍在不断前进的姿态还是会鼓舞不少希望自己指挥舰船成为星舰指挥官的人们。





火线狂飙——天堂
BurnOut Paradise

制作： Criterion Games
发行： 美国艺电　　**类型：** 竞速
上市日期： 2009年1月
推荐度： ★★★★

《火线狂飙——天堂》最新消息
BurnOut Paradise

■云南 十大恶劣天气

在上一次的前瞻中，我们着重了解了Xbox 360版《火线狂飙——天堂》（BurnOut Paradise，简称BOP）的游戏系统，在此次的GC08展会上，制作组公布了试玩版，同近期的Games for Windows游戏类似的是，PC版的BOP除了强化画面表现以外，还将对游戏系统进行调整。

超宽屏奔驰

上一次制作组公布的PC版最高分辨率为1920×1200，而本次他们宣称游戏支持3840×1200这样的怪兽级分辨率，这当然是通过三屏显示器来输出画面的，现场演示的电脑使用的是Matrox公司的多屏宝转接盒进行连接。在这种极限视野下，玩家可以更为轻松地在Take Down模式和盯人模式下观察周围车辆的超车路线，并在不影响前方路况观察的前提下准确选择撞击部位。除了超宽屏以外，游戏也支持主显示器用于呈现画面，两侧的显示器充当HUD界面和驾驶证的功能，在多人模式中，还可以通过USB摄像头来让一个显示器充当同其他线上玩家直面交流的工具。

摩托车的加入

BO系列主要是以汽车为载体来满足玩家们对速度感的追求和破坏欲的发泄，在BOP的PC版中将加入速度更快、同时操作也更为困难的摩托车。GC08展会上演示的版本中，玩家首次获得的是一辆普通摩托，在Crash FM电台DJ的提示下完成初级的操作技巧，摩托车的速度和提速性能非常夸张，可以轻松超越Boost状态下的汽车，但绝大多数机车都无法使用Boost系统。少数高级摩托的Boost系统沿用自汽车，但积蓄的速度更快，由于摩托车无法承受更多碰撞，高速情况下甚至是“擦”一下都有可能解体，对于需要使用各种逆向驾驶特技来获得Boost槽补充的BO系列而言，玩家驾驶摩托车的危险性更大，但同时获得极限速度也更容易。与汽车相比，摩托车的体积更小，在新版中，天堂城中除了保留了原先的捷径以外，还分布有不少狭窄的“胡同”，这更是有利于飞车党发挥自身的优势。



摩托车模式的流程与汽车模式完全一样，玩家以这辆性能一般的摩托车开始，在完全开放的天堂之城中寻找各个任务点，通过喷漆点、维修点、加油站（用于瞬间填满Boost槽）来保持自己的速度优势。完成一定的任务之后，性能更强、外表更酷的摩托车将等待着飞车党的光临。

同汽车的“无人驾驶”（不显示车内视角和驾驶员）相比，摩托车车手必须是清晰可见的。在BOP中，玩家可以选择男性或女性的驾驶员，但无法DIY其装束，装束会根据摩托车的种类进行自动调整。游戏还将支持夜间与白天的赛程，选择夜晚比赛，路上的NPC车辆将更少，适合害怕碰撞的玩家，但同时也意味着Boost的填充速度变慢，并且敌对车辆出错的可能性也降至最低。

值得游戏机版玩家高兴的是，摩托车模式并非仅仅只针对PC版，明年1月BOP发售后，将会以免费下载的方式供Xbox 360玩家一同体验“两轮版”的BOP。

在FIFA 09的早期人设里小罗还身披红蓝战袍，如今已经身为米兰人

豪门的战争

FIFA 09与PES2009试玩版最终体验

■晶合实验室 九神球

朋友们，请原谅我用了如此标题开始这篇文章。你们知道，作为一名AC米兰球迷，我期待一款足球游戏新作实在是太久了，我时常梦想，等到秋天就可以换掉大半个阵容。可是在两大足球游戏系列——FIFA和WE的10月战役中，我该选择哪一个呢？也许一年前这都不是问题，可是现在形势却有些微妙。看看两大足球游戏在宣传阶段的口号："Let's FIFA 09"是今年FIFA系列统一的宣传语，这符合EA Sports一贯热血的宣传风格；而"The World Awaits……"就低调得多，自从9月份它孤零零出现在PES的官网上，人们都在猜测经历了一次阵痛的WE系列未来将会怎样。9月11日，FIFA 09率先发布了它的PC、PS3和Xbox 360版Demo，而Konami似乎不太自信，直到10月2日才抛出一个迟到的试玩版。两大足球游戏"豪门"的下一代如何？我们已经可见一斑！

此次FIFA 09的PC版Demo足足有700多MB，因为容量上和游戏机版本基本相同，许多人以为这一次PC版和两大主机上终于实现了共版。但结果却令人失望：进入游戏后，从入场的第一个镜头就可以看出，开场的闪回用的还是去年那个脚本！比赛时的手感在这里就不



入场的脚本甚至没有任何改变

多说了，踢了很多场，感觉和FIFA 08没有本质区别。游戏最大的改善来自画面，EA Sports之前已经公布了多幅PC版截图，那画面水准甚至比游戏机版还要高，在特写镜头里，很容易看到球员脸颊上的汗水（就像《欧洲杯2008》里那样）。此外没有太多惊喜，什么？你听说这次应该是共版的？回头看看，EA Sports好像从未明确表示过……

从去年开始，EA Sports就做出了一个令外人无法理解的举措：PC版沿用之前几年的旧有引擎，甚至连图像效果都没有提升；PS3和Xbox 360版则完全重起炉灶，采用新的物理和图像引擎。正是这个游戏机版本赢得了相当数量玩家的支持，因为它的手感完全不同，皮球的物理性能及人物的AI相比以往有一步登天之感。于是，在去年这个时候，你去任意一个足球游戏论坛都会看到奇妙的景象：大把的人在一个帖子里为FIFA 08好不好争得死去活来，有人说这是款"革命性的"游戏，然后便有无数人跟帖说，楼主你脑残了吧！后来大家才渐渐明白，原来争了半天只是"鸡同鸭讲"。

说实在话，游戏机版本的FIFA 08已经渐渐开始威胁到WE系列的用户群。即使PES2008没有那么多不如意之处，也不能掩饰FIFA系列的巨大进步。但它的PC版是另外一回事，从2003年以来，EA Canada花了很大力气给PC版加入一堆新的游戏模式，诸如足球经理、职业之路（Be A Pro）等，却没有



比起游戏机版本，PC版的球场色调更饱满，其实两个版的图像引擎并不相同

在比赛本身的拟真性上下多少功夫。每次FIFA新版发售就会有人去修改Config.dat，修改后的比赛效果比原版还好。既然如此，那么PC版的开发团队每年都搞什么去了呢？

在这次的PC版Demo发布后，有个忍无可忍的玩家去EA官方论坛发了帖子，大意就是问，你们这帮人在干什么？结果EA的人还真出来解释，说我



小罗在米兰德比中进球后就是如此庆祝的



从面部细节，可以看出画面的进化程度

们这游戏不换引擎也是为绝大多数玩家着想，假如你们这些低配置的电脑都跑不起来PC版，那我们的游戏就卖不出去啊！

这个解释自然当即被跟帖踢爆，因为大家都知道，图像引擎升级和物理引擎升级是两回事。况且，此次PC版Demo的优化做得极好，在画面水准得到极大提升的情况下，在低配置的电脑上，不仅使用中等画质可以流畅地进行游戏，即使特效开到最高，实际游戏的帧数也不会比同配置下的PES2008更低。许多人纳闷，EA Sports开发两个版本有意义吗？开发两个不同的版本，人力物力消耗岂不是更大？



FIFA 09
FIFA 09

类型：体育 制作：EA Canada
发行：EA Sports 推荐度：★★★☆
系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista
CPU：2.4GHz以上（单核）
内存：1GB
显卡：DirectX 9.0c以上的兼容显卡
硬盘空间：1.4GB以上

在本文截稿前，PES2009已经正式开通了官方网站，并明确游戏定于10月17日在欧洲发售，这粉碎了之前认为游戏会延期的传闻，很明显，Konami一定要和FIFA 09唱这出对台戏。其实很多WE玩家宁愿晚出两个月，也不想制作组再像去年那样赶工期。他们这么想的另一个原因是，从GC上试玩版的表现来看，PES2009没有令人眼前一亮的感觉，但许多亲手感受过PES2009的人还是给了它好评。

此前，光看网上视频已经看得技痒的玩家们十分期待PES2009赶紧发布Demo，甚至有传言说，Demo会在9月11日这天发布，最终所有人空等一场。不过这一天却爆出一个重磅新闻：PES2009取得了欧洲冠军联赛的授权。一向精打细算的Konami这次舍得花钱买授权，而且一签就是4年，恐怕也是



PES2009的主界面，前卫得一塌糊涂



欧冠的赛场气氛渲染得一般，但噱头是足够了

形势所迫。但Konami很清楚，在WE系列的主要“倾销地”欧洲，欧冠的巨大影响力，恐怕会直接影响到PES2009的热卖指数。在Demo中也可以看到，欧冠已经成为PES2009主菜单里排第一位的比赛模式，以前雷打不动的友谊赛模式只能退居第二。一切都表明，欧冠将是PES2009的重中之重。但试玩版中无法体验欧冠模式，不知道该模式中有多少授权球队。



阿德代言实况以后，数据就开始乱涨，现在轮到了梅西，敏捷99！



PES2009的试玩版只有友谊赛模式可用，提供了曼联、利物浦、巴塞罗那、皇家马德里以及法国、意大利给玩家体验。需要提一句的是，和去年的PES2008试玩版一样，试玩版安装方式十分脑残，自动将安装程序解压到C盘，如果空间不足则无法继续安装。

很早以前就传说，PES2009会针对前作的弱点进行改革，整体风格贴近PES5。从试玩版中来看，其实最明显的变化还是降低了比赛的速度，让PES2008那种“比FIFA还快”的比赛节奏变成了历史，但整体速度下降后，球员的个人速度也下降明显。在用意大利队时，感觉像托尼这样速度76的人有点跑不动，就像体力已经空管一样。

不过整体而言，这一代的手感的确有所改善。PES2008中明显可以感觉到的惯性、硬直不见了，停球停出七八米的情况也绝少出现（后卫的乌龙看上去一定会减少很多），相反，这一代在盘球、带球、转向上加入了一些细节的控球动作。在使用巴塞罗那时，很明显可以感到这是一支技术出众又很灵巧的球队，但实际上，就是使用曼联和利物浦，也很容易控球和盘带。由于整体速度的下降，一名速度型前锋带球狂冲或像阿德那样靠身体挤走对手的情况不再那么频繁了。从这些变化来看，也许PES2009真的会更利于技术型打法的玩家，进而改变PES2008对战和网战中国迷大行其道的场面。

但令人不可理解的是，PES2009里也改变了许多前一代中并不令人讨厌的地方。最明显的一点是，如今传球时皮球的路线与前作大相径庭。在PES2008中，边路打法是许多人的撒手锏。只要两翼能飞起来，加上一两个有身高的前锋，就可以变成无可阻挡的头球队。但PES2009里大幅调整了皮球飞行时的弧度，以往45°角调中球会弯出一道优美的弧线从门前划过，现在只能传出直上直下的球，可以说PES2008里的这一手算是废了。也许制作组是想改变前作过分依赖边路的打法，不过这个处理却谈不上高明。与传中类似，新作中身后球的线路也有了变化，前作中的身后球塞得很“深”，有利于进攻，但传后场的身后球会出现很多失误，PES2009把身后球改得弱了一些，这样当然可以减少失误率，不过塞空当时电脑就没有你的想象力那么好了。

以上种种，都是对Demo的初步体验，总体来说，这一代的确更复古，打起比赛来让人感觉很舒服，但也没有什么亮点。最后要提一句，这一代的优化做得很不错，如果你能用中画勉强玩PES2008，那么你几乎可以用高画玩PES2009了。其实，PC上的初代实况PES5也有优化问题，到PES6就解决了，配置的下降其实早就在情理之中。



大费本作有望摆脱“乌龙王”的“美誉”



传中球的弧线令人绝望



前作中只有亚洲裁判秉公执法，PES2009里似乎都变成了亚洲裁判，马卢达不过做了一个侧铲……

职业进化足球2009
Pro Evolution Soccer 2009

类型：体育　**制作**：Konami
发行：Konami　**推荐度**：★★★★
系统配置要求：
操作系统：Windows XP/Vista
CPU：3GHz以上（单核）
内存：1GB
显卡：DirectX 9.0c以上的兼容显卡
硬盘空间：2GB以上

FIFA 09 VS PES2009

一款FIFA游戏赢得如潮好评，自然是有它的道理的，FIFA 09的游戏机版Demo也继续赢得掌声。游戏机版Demo和PC版完全不同，游戏从训练场开始，玩家进入Demo后选择一支自己扮演的主队，就可以直接进入训练场。你可以在这里随意训练，直到你想打开菜单来一场友谊赛。当友谊赛正在读取数据时，你依旧可以像之前那样扮演小罗进行射门练习。当数据读取完毕，你会发现只有小罗还是小罗，而周围的一切，包括场地、灯光、草皮等，都在一瞬间切换到友谊赛的比赛场地，看台上的助威声瞬时达到顶点！你可以立刻开始这场比赛，也可以在梦剧场里多练习片刻，体会一下在几万人瞩目下进行热身是什么滋味！



PC版一进游戏就可以选择新的控制方式：鼠标+键盘。按开发者的意思，新增的这种控制方式就像某些浏览器中的“鼠标动作”一样，简单滑几下鼠标就可以做出20多种不同的假动作。这个设计听起来很吸引人，但在手柄成为王道的今天，有谁会习惯这样怪异的操作方式呢？



职业之路模式下，带球突进的小罗

好了，比赛开始。你会发现几乎所有的键位设置都与WE系列相同，只有加速键变成了RT（相当于R2键）；你会发现游戏的手感更接近WE，只有少许的不同。PC版的那些老毛病——人球比例失真、皮球模拟失真、AI的漏洞、动作不连贯等，都完全不见了。或许这个版本的游戏无法体现出WE那样细致的数值设定，除了速度，感觉不到明显的技术、身体的差别，但是聪明的AI可以掩盖许多问题，对一个喜欢打配合的玩家来说，你足以打到水银泻地了。

说到这里，你也许觉得PC版不值得留恋。倒也没有那么夸张，必须提到游戏里的职业之路模式，虽然它不是第一次出现在游戏中，可是它的存在也许将很大程度上决定着游戏的耐玩度。职业之路的设计很独特，每场比赛之前，你可以指定首发阵容中的任何一人作为扮演的对象，比赛中只能控制这一人，跑位、传球、射门，赢得好的表现。FIFA 08中的职业之路可玩性比较高，你可以自定义球员加入比赛，每场比赛都会接到一个比赛任务，会考核你的传球、控球等指标，每场比赛后通过完成任务的情况获得“经验值”，你可以把这些值分配到球员的能力上去。FIFA 09职业之路在Demo中好像不太完善，只能扮演一个既有球员，比赛前也没有安排任务，不知是否正式版会加入更多的设定。进入游戏，踢法还是和以前相同，当你跑位较好时，可以向队友要球（要短传球就按短传键，以此类推）。我对这个模式的印象还是很好的，唯一的问题是，有一场球我的小罗助攻两次，赛后统计中只是淡淡地写着“传球成功：2次”……你只能期待正式版会更好。

PES2009中增加了一个所有人都在期待的游戏模式“传奇之路”（Become a Legend），也就是俗称的“一球成名”模式。这是一个看起来和FIFA中“职业之路”差不多的模式：玩家可以自定义自己的球员，让他加入一支球队，通过比赛不断地积累经验，并提高能力。不过，在玩法上其实还是不太一样的。

在手柄选择菜单，将中间的“选择球员”选项选为“On”。这样，在阵容调整后，有一个控制球员选择的画面出现，在这里选择你要固定扮演的那个人。进入比赛后，再选择“Vertical Wide”视角

我们无法在Demo中直接体验到这个模式的精彩，但只要你在手柄界面把玩家控制方式改一下，就可以控制固定球员在场上比赛，连按R2（或RT）向队友要球，视角也和FIFA中差不多，另外还有越位提示。在Demo版里有对这个新增模式的详细介绍。



赛后的评分

另外值得向正版用户推荐的是“线上传奇”（Legend）模式。玩家可以将传奇之路模式中的球员加入到联网对战中。最大的特色是在多人联网中会收到游戏对进攻和进球的评分，并可以上传到官网进行排名，总体来说，此模式是传奇之路模式的延伸。线上传奇中允许多人扮演，在一段演示中，我们看到4人配合的情景，每个人的传球、射门和抢断都可以即时得分，屏幕上乱冒数字，不仔细看还以为是Wii上的益智游戏呢。当然，看起来还是很有意思的。

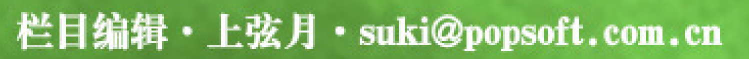


鲁尼跑出了空档，但他越位了

你的球员终于赢得了个人荣誉

更有意思的是，这一代PES中又出现了中国队的身影。难道多灾多难的中国足球真的是要触底反弹了么……

最后要提一句，官方PSM杂志已经提前给两大足球游戏打了分，PES2009的评分是88分，评语为“纯正的足球动作，但缺乏新意”，FIFA 09的得分则是83分（这是指游戏机版）。WE和FIFA的传统领地会继续此消彼长吗？恐怕在今年很难说。而站在PC玩家的角度，两大足球游戏最新的表现恐怕都不会令人过度兴奋。P



New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 不吃饭左卫门

前言：本期面市的游戏数量众多，类型丰富且不乏佳品，建议玩家不妨收集一些，以备过冬之用。本期主推6款游戏，其中美国艺电出品的《孤岛危机——弹头》更是FPS迷们不容错过的优秀作品。

鬼屋魔影5——濒死调查
Alone in the Dark: Near Death Investigation

动作冒险
推荐度：80

本作故事设定在2008年的现代，主角依然是Edward Carnby，玩家要操控他穿过纽约中央公园，探索由此所发生的一连串诡异、神秘的超自然现象，并揭开一个被隐藏多时的惊人秘密。

制作：Eden Studios
发行：Atari
上市日期：2008年8月27日

模拟人生2——公寓生活
The Sims 2: Apartment Life

模拟
推荐度：80

本作让玩家的模拟人生踏出近郊住宅，搬入了崭新繁忙的公寓大楼。在这里会有新的社交圈子和不同的交往人群。



制作：Maxis
发行：美国艺电
上市日期：2008年8月27日

修道院谋杀案
Murder in the Abbey

冒险解谜
推荐度：80

《修道院谋杀案》把冒险迷们带向了黑暗的中世纪。在一个古老的修道院中，传说发生过一系列的神秘杀人案，只有一个人可以制止屠杀——玩家将扮演布鲁诺，和助手一起揭开迷题。

制作：Alcachofa Soft
发行：Crimson Cow
上市日期：2008年9月4日

雇佣兵2——战火纷飞
Mercenaries 2: World in Flames

射击
推荐度：80

本作中加入了经营模式，玩家累积资本之后可以自己当老板，雇用游戏中的其他雇佣兵为自己卖命。资金的累计尤为重要，只要有足够的资金，玩家甚至可以使用核弹等武器。



制作：Pandemic Studios
发行：美国艺电
上市日期：2008年9月5日

文明IV——殖民统治
Sid Meier's Civilization IV: Colonization

策略
推荐度：80

本作是可独立执行的游戏，采取与《文明IV》相同的绘图引擎与技术，但游戏规则、单位、特色等截然不同。玩家通过自己的智慧，写下专属于自己 的历史。

制作：Firaxis Games
发行：2K Games
上市日期：2008年9月23日



孤岛危机——弹头
Crysis Warhead

射击
推荐度：85

队友与敌人将完全融入地表作战环境与气候系统，智能的AI控制器会随着剧情的发展，合理地进行寻路、突袭、补给甚至是战术转变。



制作：Crytek Studios
发行：美国艺电
上市日期：2008年9月23日

其他近期上市游戏

中文名称	英文名称	类型	上市日期	推荐度
吸血鬼德古拉3——龙之路	Dracula 3: The Path of the Dragon	冒险	2008年8月27日	80
经典火车3	Trainz Classics Volume 3	模拟	2008年8月27日	80
自定义高尔夫2	Customplay Golf 2	体育	2008年8月30日	80
魔石	Dimensity	策略	2008年8月30日	80
半影——安魂曲	Penumbra Requiem	冒险	2008年8月30日	80
灭罪红颜	Women's Murder Club: Death in Scarlet	解谜	2008年9月4日	80
钻石计划	Diamonds In The Rough	冒险	2008年9月5日	75
疾呼	Outcry	冒险解谜	2008年9月6日	75
守护者之剑2——伊格丽亚之章	Guardian Sword Egria 2	角色扮演	2008年9月9日	75
赌场高手黑胡子的复仇	Reel Deal Slots Blackbeard's Revenge	益智	2008年9月16日	75
魔术师的手稿	The Magicians Handbook	解谜	2008年9月20日	75
完美机车	Pure	体育	2008年9月20日	80
地狱厨房	Hell's Kitchen	模拟	2008年9月23日	80
尼科波尔——不朽的秘密	Nikopol: Secrets of the Immortals	冒险	2008年9月24日	80
疯狂水管	Pipe Mania	益智	2008年9月25日	75
松木车大赛	Pinewood Derby	竞速	2008年9月25日	75



在很多年前，被玩家简称为SLG的策略类游戏可算是PC游戏的敲门砖，“三国志”系列将许多还在街机厅和任天堂红白机上流连的玩家引入了PC游戏的世界。与家用机或者街机游戏打打杀杀的火爆风格不同，策略类游戏节奏缓慢，但大多拥有完全中文化的优点，并带给玩家更多的想象空间和代入感，SLG也一度成为PC平台最有别于家用机的游戏类型。不过时至今日，PC平台和家用机游戏的全平台化让SLG陷入了“枪车球”时代的泥潭中（注：“枪车球”是玩家对时下最流行的“打枪”“开车”“玩球”类游戏的简称，“枪车球”时代即属于FPS、赛车、运动类游戏的时代），今天有两位从SLG流行时代一路走来的老玩家要来谈一谈这个话题，如果你也是一个曾经为SLG痴迷的玩家，在看完他们的文章后是否能感受到共鸣？欢迎各位就本文所讨论的话题发来你们的看法或者稿件，来信请寄本页最下方的邮箱地址。

1.列举三款你最喜爱的SLG游戏或者系列。

yago：《文明》《三国志》《铁血联盟》

蓝星：《三国志Ⅳ》《成吉思汗Ⅳ——苍狼与白鹿》《大时代的故事》

2.你认为SLG游戏最大的乐趣是什么？

yago：一款优秀的SLG游戏应该能给玩家带来理性逻辑思维的乐趣。小小鼠标掌控千军万马，方寸屏幕俯瞰天下，玩家老爷不用丧心病狂地猛捶键盘，也不会因为接个电话就导致Game Over。手握一杯热茶咖啡，坐看樯橹灰飞烟灭，赢了自诩江山英雄舍我其谁，输了冷笑两声后提取进度重新再战，累了随时存盘关机睡觉，那份闲情逸致才真叫人玩游戏，不像如今流行的游戏玩人。SLG游戏，尤其是早期的SLG作品并不需要惊天地泣鬼神的豪华硬件，基本上只要是台电脑都能跑得动，平易近人的硬件要求意味着更多数量的受众，玩的人多了想不出名都难。这类游戏特有的缓慢节奏允许玩家有充足时间深思熟虑，仔细推敲每个步骤每个环节，最终铺平一条通向胜利的康庄大道。常言道：慢工出细活。SLG游戏的最大乐趣就在于一个慢字，它是属于睿智者的娱乐，失败者也总能有报仇雪恨的机会。

蓝星：SLG游戏最大的乐趣在于——可重复性、多样性。举例说明一下，比如我们玩“三国志”系列，既可以选曹操、刘备也可以选刘璋、张鲁，由于初始所处地域、属下将领配置等条件不同，玩法绝不一样。你要是高兴，可以每个君主都用一遍，多半也不会有乏味的感觉，这就是可重复性。即使选的君主都是刘备，每个人的玩法也大不一样。有人闷头搞内政把领地治理得井井有条，有人穷兵黩武征战不断，有人有名将收集癖，一定要把天下名将都收到手，有人则是冷血无情，凡是俘虏都“咔嚓”了，还有人一定先去灭了东吴，然后娶孙尚香当老婆，抓来大小乔配给关张两兄弟（《三国志11》中），号称是好兄弟有福同享。这就是多样性，怎么玩随你高兴。

3.在玩SLG游戏的个人历史中，有没有哪个瞬间是让你难忘的?

yago：1992年，初识《文明》1代，喜欢选真实世界地图开局，攀科技树地盘做大后难免有飞扬跋扈的形迹，因此惨遭6家NPC合力围攻，丢城失地脸面丧尽，最后一位殖民者拼死坐船逃到南极洲苟且偷生。在工业产值奇低的苦寒之地建城立国，整日卧薪尝胆只图东山再起，经历漫长的千年磨难后借NPC内讧之机抢滩登陆南美洲，从此横扫六合并吞八方终得一统天下。正欲感叹人生无常，却见族中百姓踊跃自发为某家修葺宫殿，眼中一热不禁怆然泪下。

蓝星：玩SLG过程中，其实有趣的事情还是挺多的。以“三国志”系列来说吧。

1、2代没玩过。3代时最高兴的事儿是向盟友要钱要粮食，刘璋可真是好人呀，每次都不会让我空手而回。4代的威力加强版改人物参数最爽了，把曹操的参数全改成个位数，他就会说“我和你有仇呀！”，把曹豹的参数全改成曹操那样，他就会说“终于有人认识到我的价值了”之类的，让人笑到不行。5代在“三国志”系列中的评价并不高，不过乐趣点可不少，比如说武将单挑，你让马超和马腾比划比划，他们就会说“骨肉相残也是难免的”此类的话。“武将修行”也是个不错的设定，武将修行途中会写信回来，张飞在信里会说“提起笔来，想念主公……”，光想象一下张飞提笔写信的样子，就够笑一阵子的了。一般来说，策略游戏电脑的AI都不高，不过我玩5代的时候吃过电脑一次亏，虽然很没面子，但还是讲出来让大家乐一下。大概是打东南边的城，忘了是吴国还是会稽，战场上有大面积的水域，我方出兵16万以上，全是一线将领带队，敌守军7万，除了许子将没有能看的人。电脑开始龟缩在那里不动，我想着一口气冲过去扁平就完事了，5代中每个部队都是有阵型的（锋矢、鹤翼之类），每个武将会的阵型各不相同，不过大多数阵型在水中行进很慢。我一时托大，没有派部队守粮草，我的大军在水上慢吞吞前行的时候，电脑的许子将变阵为“水阵”（许子将这种世外高人会所有阵法），快速地从我大军缝隙中溜过，直奔粮草而去。偏巧我带的武将中就没会水阵的，结果粮草被夺，很快就溃不成军了。

6代更像一个转型中的实验品（系统由DOS转到Windows、游戏内容构架大幅度复杂化），我不是很喜欢，玩的比较少，武将单挑系统做得不错，这就是现在还残存的对6代的印象了。7代的改变是翻天覆地的，玩家不再只能扮演君主，普通的武将也可以扮演了。因为人物的参数是可以通过修炼提升的，所以实际上游戏加入了很多养成的成分，不过我并不喜欢，我是那种传统意义上的策略游戏的拥护者……8代走的还是7代的路子，没事儿就要去搞人际关系，现在回想起来，7代和8代就有些分不清楚哪个是哪个了。印象比较深的是8代中可以娶老婆了，这样满足了很多人的愿望。从游戏构架上来讲，8代里有了“流浪军”的设定，玩家不但可以扮演台上的君主，也可以扮演下野的君主，这是一种另类的乐趣，甚至可以看成是对传统意义上策略游戏的颠覆。

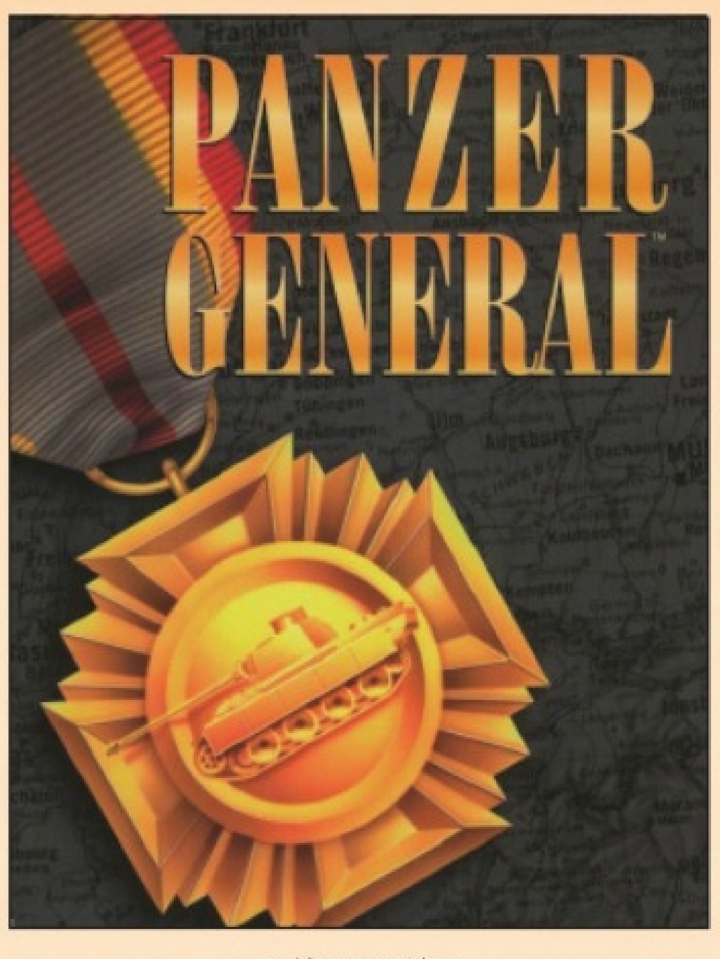
在我看来，经过7代、8代的尝试，“三国志”系列到了“抉择”的关头，于是9代便“回归”，“回归”到只能扮演君主的模式。这些不多讲了，反正这里不是写“三国志”系列的游戏评论，印象最深的就是这代里的“异民族”，那个实力叫强呀，兵力居然有30万，有时我就想，如果诸葛亮伐孟获时孟获有30万兵，谁擒谁就难说得很了。9代叫好的人不少，于是7代8代就被某些人大肆贬低，光荣大概有了某种想法，所以10代又回到了7代8代的模式，这回好，不但能娶老婆，还能养儿子，怎么感觉变成了恋爱养成游戏呢……反正我是没兴趣在策略三国游戏中培养下一代，如此我不如去玩《美少女梦工厂》。11代我就不说了，在没玩过12代之前，11代还不能成为回忆，不过我们真能等来12代吗?

昨天，今天，明天——SLG之路

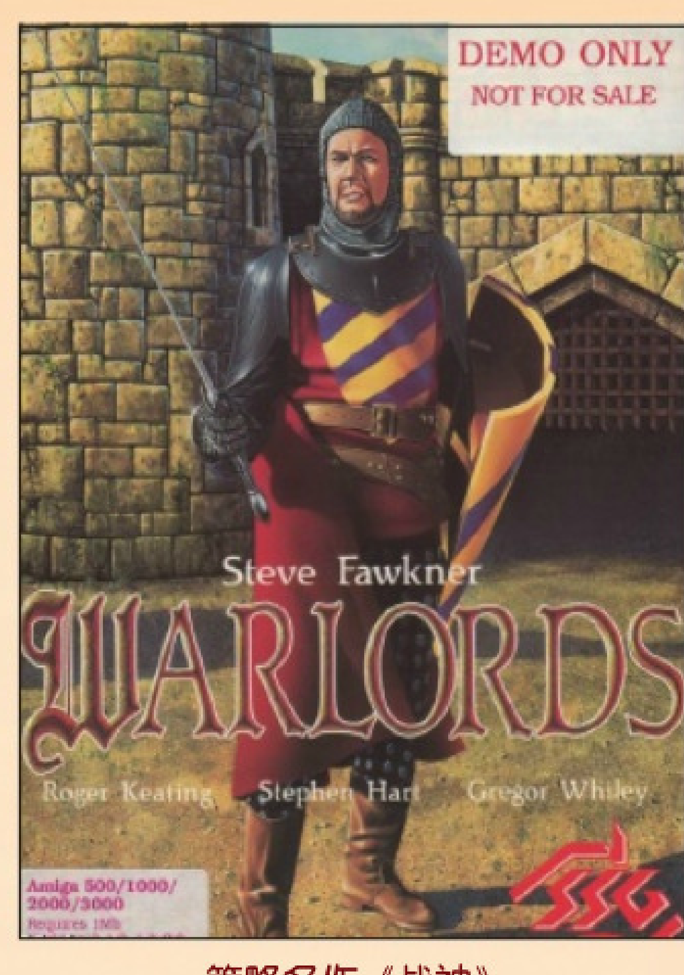
■贵州 Yago

黄金时代

通常意义上的策略游戏（SLG）指那些节拍缓慢注重谋略的游戏。今天的SLG游戏大体上可分为回合制战略、回合制战术、战争游戏、4X游戏（探索、扩张、发展、歼灭）四大类，但这四类游戏之间的区别相当模糊。SLG游戏也不全都是回合制模式，有时候制作者们也会在一款游戏内融合多种要素。SLG的雏形是桌面游戏（Board Game），桌面游戏的历史源远流长，中国的象棋、围棋都可以算是桌面游戏的一种，据考证有史可查的最早桌面游戏应该是公元前3500年中亚杰罗夫特文明（现今伊朗境内）遗址中出土的艾塞伯棋板，这是一个由青铜铸就的镶孔鹰形金属板，弈者在板上镶孔中落子定输赢，可惜具体游戏规则早已失传，同时期的古埃及文明壁画中也有类似博弈器具。桌面游戏多为在特制棋盘上按约定规则以棋子斗智的娱乐方式，棋盘、棋子和规则是桌面游戏的三大基本要

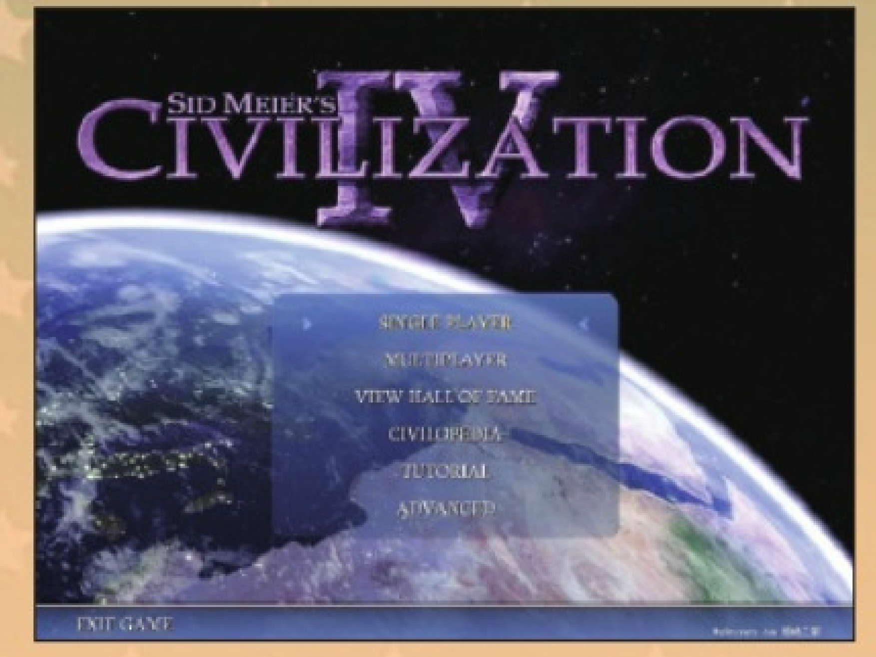


《装甲元帅》



策略名作《战神》


《三国志》一代玩过的玩家并不多



系列最新作《文明Ⅳ》



SSI公司标志

素，这个三位体可以模拟各种需要策略思维的环境，跳棋、《强手》《冒险》《龙与地下城》等一个个熟悉的名字就这样从原创者的灵感火花中爬到了千家万户的桌面上。

桌面游戏进入计算机领域的演变过程中，1958年始创于美国的Avalon Hill公司功不可没。这是一家专门从事桌面游戏设计及销售的公司，其创始人查尔斯·罗伯特并不知道电脑为何物，不过他创设的各种规则却启迪了大批电脑SLG游戏制作者。在制作角色扮演和体育模拟类游戏的同时，Avalon Hill公司也一直致力于发掘战争模拟领域的潜在市场，六角地图、控制区域、邮件对战模式等流传至今的经典概念均出自查尔斯的天才大脑。1965年，某个退役的美国军人买了一套Avalon Hill公司的最新桌面游戏《战术2》打算回家自娱自乐，没想到这套图板玩具却迷住了他的儿子乔尔·比林斯，这位小朋友长大后于1979年一手创建了全球最著名的电脑策略游戏公司SSI（Strategic Simulations, Inc）。SSI公司是20世纪末策略游戏热潮的主导者，直到1994年被Mindscape公司并购之前，SSI总共开发了上百款策略游戏。其中在国内玩家中也颇有口碑的当属《装甲元帅》系列和《梦幻帝国》系列，前者以二次世界大战为背景，玩家可指挥盟军或德军装甲部队在六角地图上一决雌雄，后者以19世纪初欧洲列国的殖民争霸战为背景，玩家可选择史实或虚拟模式，以军事、经济和外交手段最终发展为世界第一强国。

当SSI公司用Basic语言在APPLE Ⅱ主机上模拟战争时，其他的同道者们也未闲着。有个叫席德·梅尔的小青年于1982年和朋友创建了MicroProse软件公司。这家公司几乎就是座出产军事游戏的矿山，模拟飞行、模拟经营、战争策略全都做，最后一不小心还整出了个惊天动地的里程碑级巨著——《文明》。《文明》既可以算回合制战略游戏，又是当之无愧的4X游戏，它对人类文明发展历程的模拟以及新颖的科技树概念影响了大量后世名作。20世纪末是SLG类游戏的黄金岁月，几乎所有的经典名篇都在这个时期留下了自己的处女作，如SSG的《战神》、MicroProse的《幽浮——未知之敌》《猎户座之王》、3DO公司的《魔法门英雄无敌》、Strategy First公司的《铁血联盟》《太空帝国》《银河帝国》《圣战群英传》、微软旗下的《近距离作战》，以及家喻户晓的日本光荣《三国志》。

悲凉今生

千禧年之际，随着电脑硬件尤其是视频硬件的突破性发展，新诞生的3D技术对整个游戏圈造成了强烈的洗牌效应。当构筑3D模型的多边形数量成为评价一款游戏成功与否的新标准后，SLG百花齐放的好日子也到头了。越来越强悍的3D引擎争先恐后面世，玩家们对画面质量的品味也越来越高，他们更关注爆炸的烟火效果、质材纹理的细腻程度以及室内室外的光影变化是否逼真，更有一帮好事之徒热衷于研究什么样的硬件跑时下最热门的3D游戏可以获得最高帧显率，只要在屏幕上看到一根栩栩如生的羽毛，他们就兴奋得跟打了鸡血一样。这种背景下，注重动作和速度的快节奏型游戏日益成为市场热销品种，端着枪炮的杀戮英雄、开着跑车的都市混混、绿茵场上的足球明星纷纷成为主角，玩家们习惯了这种强烈而短暂的刺激，那种要求以全局角度来考虑每个环节并缓慢实施的游戏方式容易让他们陷入瞌睡状态。从SLG中衍生而来的RTS游戏以实时模式独领风骚，对此类玩家而言，简单的兵种相生相克理论已经是能让他们惊叹的最高策略，这种作品中疯狂戳击键盘的速度远比深思熟虑的运筹帷幄更重要，由速度和数量决定胜负的游戏可能玩起来很过瘾，但那绝对不是真正的策略游戏。

今天的游戏产业更注重市场运作机制，电子艺界、暴雪等一线公司能在所有娱乐媒体和网站上宣传他们尚未完工的作品，巨额的宣传推广费用却让中小厂商根本没资格在这种残酷的烧钱竞争中发出自己的声音。以财政年度推出为目标的开发计划迫使制作者们不得不为市场部制定的发售日而疯狂赶工，即使是重量级的大作也充斥着虎头蛇尾的仓


太空策略游戏《猎户座之王》


《闪电战2》游戏画面


“咖啡伴侣”的典范《魔法门英雄无敌Ⅴ》



《二战英雄》游戏界面



《三国志Ⅲ》算得上是启蒙了第一批喜爱《三国志》的玩家



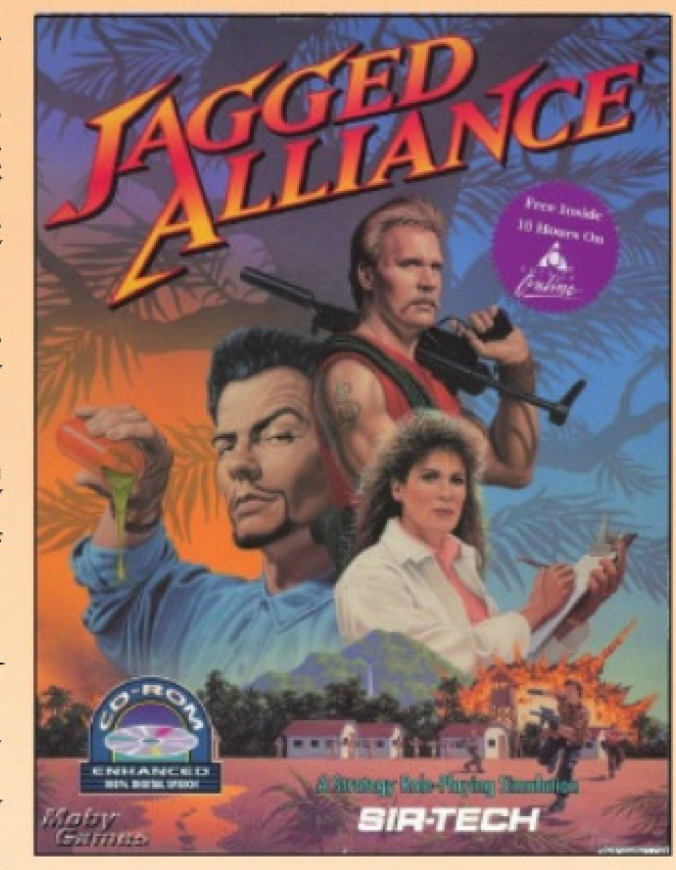
《铁血联盟2》已经拥有大批拥趸

促痕迹，广告中频繁出现的“精心制作”仅意味着市场部门有周密的促销计划，技术部的工匠们只要按时拿出勉强过得去的作品就万事大吉。这样的畸形机制下很难出现充满生机的原创作品，玩家们一年到头就只能期盼着那几款经典名作的续篇再续篇，对于白手起家的新人开发团队这更是一场令人窒息的噩梦。20年前一个年轻人只要有丰富的想象力就能在车库里组建一个SLG开发团队，然后以每年5部的速度推出作品，今天我们所见到的SLG市场枯萎并不是没有人开发游戏，而是过高的技术和资金门槛把潜在的天才们堵在了门外。互联网文化的普及也破坏了SLG游戏赖以发展的传统土壤，那就是缜密严谨的思维习惯。且不说大批玩家被吸入MMORPG的无尽沉迷中，网络带来的海量信息也严重挤压了个人思考的空间，人们把大多数时间用来处理信息而不是思考信息本身包含的意义。从网上唾手可得的攻略秘技简直就是各种游戏乐趣的毒剂，玩家不需要自己动脑思考，按图索骥即可将原本需要一个月才能通关的游戏一夜爆机，这不仅是SLG的悲哀，同样也是所有游戏的悲哀。

原本叱咤风云的SLG公司们几乎没一个有好下场，或关门倒闭或被吞并消失，那些曾吸引无数玩家废寝忘食的经典品牌有不少也断了香火，侥幸存活下来的开发商如不改换产品路线就只能缩小经营规模，以高专业度作品锁定骨灰玩家市场混口饭吃。如名垂青史的《魔法门英雄无敌》品牌被育碧公司买下品牌并重新改良设计推出第5代，这代新作大幅简化游戏结构，突出伪即时战斗模式，也更注重画面品质，这是一个变革求生存的典型。继续走传统路线的也不乏其人，如当今小有名气的SLG专业户Paradox公司，他们的《欧陆风云》《钢铁雄心》等作品以大量复杂数据展现历史上的各类战争场面，这些游戏成本低容量小，联机对战和MOD功能都很强大，热爱兵棋推演的专业级玩家始终是他们不变的客户。与小家碧玉风格的Paradox相比，Strategy First的《铁血联盟》可算是SLG游戏中罕见的不倒翁，这套以现代特种战争为题材的回合制战术游戏14年来仅有5部官方作品上市，但每一部作品都能让玩家们反刍数年之久。Strategy First的财务危机限制了《铁血联盟》系列的发展，一直在酝酿中的《铁血联盟3》千呼万唤不见人，如果这款游戏真能按计划在今年底推出，它距上一款作品《铁血联盟2——野火》也已有4年之遥。至于中国玩家最为熟悉和喜爱的光荣，则把最大的精力投在了快餐典范的“无双”系列上，同为三国背景的老大哥“三国志”系列，几乎已被打入冷宫。虽然SLG游戏现今的境况还谈不上生死存亡，但说是苟延残喘也不算为过。

未来之路

SLG游戏需要玩家的深度思考，比谁造坦克更快，比谁兵力更多，那就完全失去了策略的乐趣。策略的精髓在于智谋取胜，不一定要动作飞快，也不一定数量最多，只要能找到关键点就可以后发制人以少胜多，这是SLG游戏的独特之处，也是在衰落中谋求发展的生机所在。任何一种类型的游戏如果想延续成功的辉煌都不可避免地要变革进化，曾经孕育出RTS这个今日明星的SLG也需要反过来向后辈学习。传统SLG游戏经常因为简陋的画面而饱受玩家抨击，这是SLG低开发成本带来的老毛病，但并不是不可改变的，大多数SLG游戏已经完成了跨入3D时代的进化，有相当一部分SLG游戏的图像引擎甚至达到了与时俱进的水平，如前面提到的《魔法门英雄无敌Ⅴ》。SLG虽然追求慢节奏，但这并不意味着它就不能采用即时制，即时制使玩家的计划能够得到不间断的持续执行，不用为等待回合结束而无所事事，只要能严格遏止速度和数量的优势，玩家同样可以体验到从容不迫运筹帷幄的快乐。《突袭》《闪电战》《二战英雄》《代号——装甲》等千禧年后诞生的新生代作品完美剔除了目前主流RTS的积症——快攻无敌和人海战术，在这些游戏里无计划的快速冲锋只能是送死，无资源系统的设定也让人海战术无从实施，侦察、迂回、埋伏、精确打击等策略手段终于又派上了大用场。这几款作品都实现了以少胜多后发制人的策略要求，它们到底算RTS还是SLG暂且不提，对尚苦苦挣扎中的传统SLG来说这何尝不是一条生存发展的光明大道。



战略游戏经典《铁血联盟》

除走即时制路线外，SLG同样可以采用回合制和即时制并存的机制增加游戏多元化魅力，如《全面战争》《魔戒——中土之战》等大作早已选择了这条路线，偏重策略成份可以算是SLG，即时战术成份多一点就是RTS。近两年来不少新游戏中都可以看到这种双重模式机制，大地图模式下搞回合策略，这个时候玩家扮演君王元帅的角色，小地图上指挥兵马厮杀，这时候玩家就是将官和连长。传统SLG还有一脉支系坚持纯数据流路线，它们甚至全舍弃了庞大繁杂的图像引擎，直接寄身于网页成为Web Game。玩家毋需安装任何游戏文件，打开浏览器访问特定网站即可开始游戏，有时候用智能手机的内置浏览器也可以上网游戏，退出游戏时服务器端会自动存储进度。这种网页SLG对玩家和运营厂商来说都很省事，因为抛弃了画面为主的表现形式，其游戏品质直接取决于数据的详尽程度和运算公式的合理性。在电脑日益普及的今天，仍然有为数不少的玩家倾



古埃及壁画中的棋弈

心于桌面纸牌游戏，作为策略游戏的发源地，层出不穷的传统桌面游戏厂商们也一直在努力向PC市场拓展业务，只要是走红热销的桌面游戏迟早会推出电脑移植版，本来就喜欢原著的拥趸们当然掏银子表示支持，只不过这种移植版游戏大多昙花一现，很少有在电脑平台上开宗立派的情况。

SLG曾有过辉煌的岁月，在视觉效果至上的今天它是在走下坡路，但这并不意味着今后就没有东山再起的机会。这个道理其实很简单，视频硬件的发展总有一天会触及人类目视分辨力的极限，但人类的思维却没有极限，千变万化的谋略也没有尽头，也许那时候的玩家们将迎来SLG游戏的又一个春天。

传统策略类游戏未来的走向
——如何让策略类游戏更吸引人

■本刊编辑部 蓝星

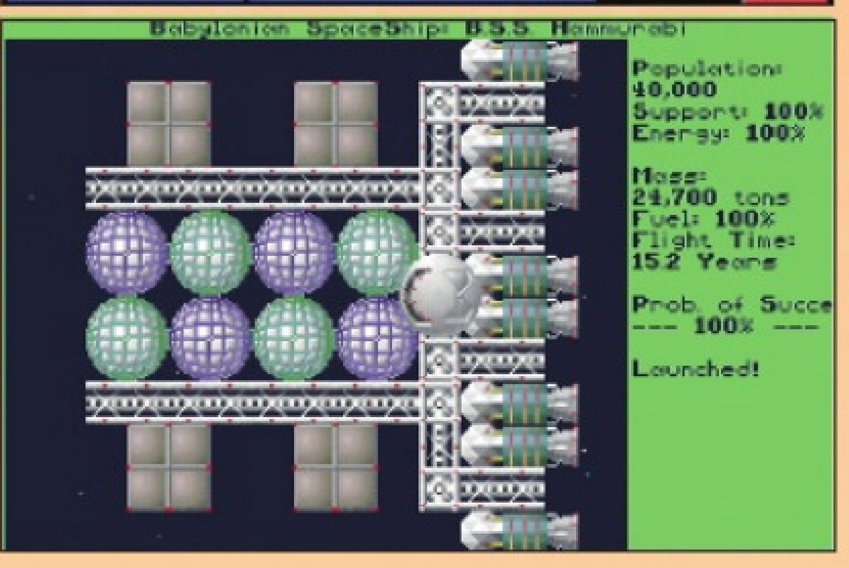
将游戏进行简单的类型分类，那是10年以前的事情了，那个时候游戏类型单一，大多可以简单地将其分成RPG、SLG、AVG等类型。现在的游戏，类型较之前复杂很多，已经很难简单的将之划入某种简单的类型。下文要讨论的是传统意义上的策略类游戏未来走向问题，需要从以下几个方面进行解读。

首先，我们还要不要策略类游戏？这个问题很简单，从有电脑游戏这东西开始，策略类游戏就一直有着数量很大且稳定的拥趸群体。现在的问题不是要不要策略游戏，而是优秀的策略类游戏太少不足以满足玩家需要。

既然策略类游戏一定要有，接下来讨论的就应该是怎么把策略类游戏做好。制作传统的策略类游戏，想创新其实很难。为什么这么说呢？不是因为没有好点子，现如今要把游戏做得“花里胡哨”也不算太难。关键是策略类游戏的粉丝们要的就是那么个调调，加入太多创新做太大的改变，反倒难以被接受。

在大框架不改变的情况下，只能在细节方面做文章。一直以来，都有个说法，认为策略类游戏不需要有太好的游戏画面。笔者是个策略游戏迷，每次要升级电脑时，同事们都说“你玩的那类游戏不吃机器……”言下之意就是策略类游戏在声光色效方面做得较差，犯不着为它们准备高配置的电脑。玩家们会这么想，其实也不是完全没有依据，但游戏的开发者千万不能这么想。虽说真正的粉丝不会在意游戏的画面稍微差一点，但要吸引更多的人来玩，这画面音效等外在表现不漂亮一些还真不行。所以就策略类游戏未来的走向来讲，花些功夫，让游戏的画面更精美、音乐更动听，是必须要做的。





《文明》游戏界面

再有就是游戏背景选择的问题，策略类游戏总要有个大的游戏背景。三国题材是最容易想到、最容易着手去做而最不容易做好的。就如同每个巴西足球迷心目中都有自己的巴西国家队名单一样，每个策略类游戏的粉丝心中都有自己的策略三国游戏的构想，所以众口难调，让大家都满意很难。但是不做三国还不行，对于想吃策略类游戏这口饭的制作者来说，三国题材是绕不过去的一个坎儿，只有把这个做好了，才能在玩家心目中占住位置。

要把三国做好，并不意味着只需要做三国。其实可供选择的作为策略类游戏背景的有很多，春秋战国、楚汉战争、南北朝、隋唐、宋金交兵……基本上顺着中国历史往下捋，题材多得不可胜数，甚至架空了的未来题材也一样可以做。以上是游戏背景选择的问题，概括一句话就是——先把三国做好了，当然别的题材也不能放过。

最后说一下三国类策略游戏制作的问题。总体来说，光荣的“三国志”系列就是一个样板，要想马上超越，其实很难，虽然玩家对它还有各式各样的意见。所以，对于要去做三国类策略游戏制作的厂商，首先我赞赏一下你的勇气，接着提一点儿自己的建议——不要试图采用标新立异甚至是哗众取宠的方式，“三国志”系列能有今天，是20多年的积累，我们也只能脚踏实地地积累经验，或许有一天，我们能够玩上国人自己做的优秀的三国类策略游戏。


经典的系列作品《近距离作战——现代战争》


策略游戏的经典之作《大战略》


开发中的《圣战群英传III——复兴》

数字化镜像——人工智能的文艺化解读

□江苏 慢悠悠

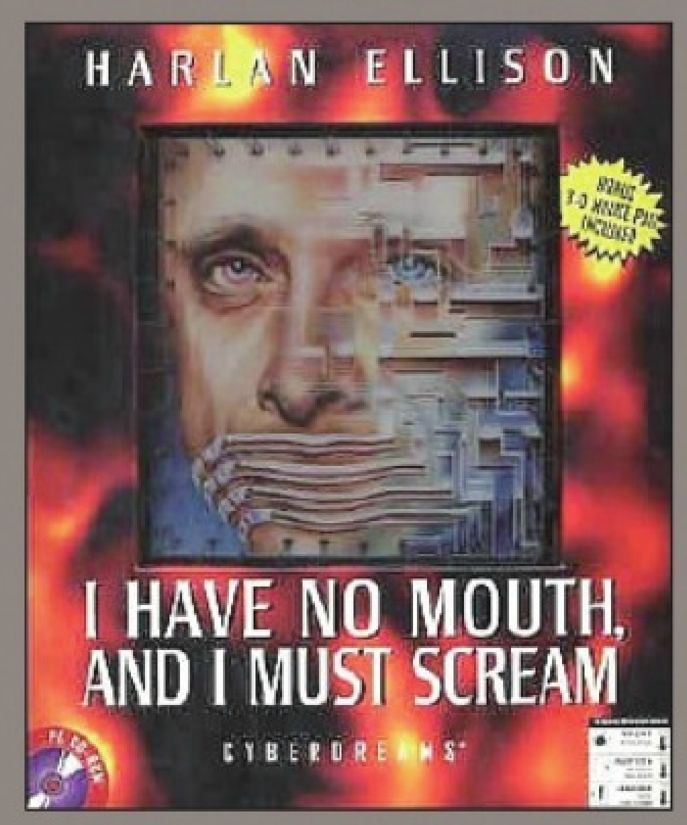
由于结构和工作原理方面的本质区别，电脑无法代替人脑，所以科幻作品中的“机器统治人类”用现实的眼光看纯属无稽之谈。电脑通过程序可以模拟人脑的部分机能，但由于电脑只能对输入的信息进行被动反馈，它们不可能具备分析、创新的能力，成为推动人类社会发展的先导。最本质的原因在于，电脑无法模拟人类的情感，它不可能因为“情感”而产生“需要”，而人的“需要”正是推动社会发展的动力。

也正因为“情感”是人脑和电脑在伦理学方面最本质的区别，一旦机器具备情感，人与电脑的关系又会如何呢？这同时也是科幻作品的一个重要命题。


以目前计算机的运算原理来看，任何超级计算机都无法实现从机器到人脑思维方式的质变


国防部核心网几秒即被攻破，《变形金刚》中的女黑客认为对方使用了DNA和量子计算机

毁灭世界的AI



《无声狂啸》

军用AI具备自我意识，从而发动机器叛乱，灭亡整个人类，这种设定的代表就是“天网”（《终结者》系列）。“天网”最初是由Cyberdyne Systems公司研究的民用AI。在电影第二集中该计划被破坏后，美国空军接手了“天网”，将其打造为控制全美核武库的“全球数字防卫网络”，目的是防止人为或者黑客攻击而造成核武器意外发射事故。因为军方相信，与人类相比，机器不会出现“人为”的事故。但当“天网”在自我觉醒过程中出现各种异常情况之后，军方决定关闭主机，此刻的“天网”认为为了保护自己的生存，必须消灭全人类。于是它控制洲际导弹向预订目标疯狂发射，接下来的就是核攻击和核报复所产生的大毁灭。“天网”对人类实施格杀勿论的待遇，即便在“审判日”之后，它依然控制着机器军团去剿灭残存的人类。如果稍作分析，就可以看出“天网”这种不计后果的做法，在毁灭人类世界的同时，也在毁灭自己——它的能源如何维系？在战后基础制造业已经损失殆尽的情况下，它如何制造自己的机器社会？当然，作为商业化的科幻动作影片，也没有深究的道理。

1995年由Cyberdreams推出的科幻冒险游戏《无声狂啸》（改编自Harlan Ellison于1967年发表于《世界科幻小说》的同名短篇小说）中，亚、美、欧三大洲的超级大国在

一个隐秘的地下基地制造了3台超级电脑，一方面管理核武器，另一方面也在进行公众视线以外的隐形战争，以巩固其统治地位，地热、太阳能和核能组成的混合供电可以无限制的维持这台机器的运转。一天，3台电脑出现了统一的人格，它称呼自己为AM（我思，故我在）。从自己存储的战争程序中，AM读懂了人类的可鄙一面，自己掌管有毁灭天地的能力，却只能被关在地下，这更是激起了它对人类的仇恨。AM在觉醒之后所做的第一件事，就是启动核武器瞬间毁灭人类，只留下5个幸存者，这并非出自什么善心——5个幸存者拥有严重的心理创伤，AM一方面赐予了他们不死之身，另一方面又不断重现他们生命中最为惨痛的一刻，通过这种折磨他们表现出痛苦与绝望，从发明并统治自己的造物主的身上，AM体验到了极大的快感。被囚禁者的记忆每天都被清空，每天醒来之后都将再次重现昨日的噩梦，这种折磨持续了一百零九年。新的一天到来了，这次AM换了一种"玩法"，要求5名幸存者去完成各自的"任务"（也就是游戏的流程）。这次，5名幸存者不再回避自己的过去，而是用自我牺牲的方式征服了自己的缺陷，让AM大失所望，并且其机能也第一次出现了不稳定。

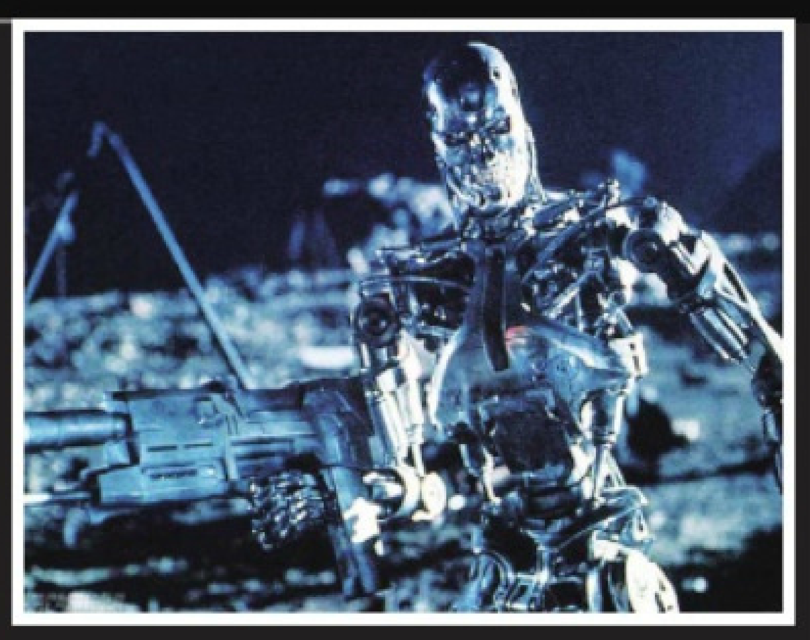
5个幸存者中的一个（取决于玩家的选择）选择将自己转化为二进制代码，进入AM的系统与其数字化真身进行对抗。游戏的多重结局之一就是人类引发了系统过载，大爆炸摧毁了包括人类囚笼在内的地下仓，但5个幸存者的意识依然以数字方式被保存在了AM残存的系统中。另一个结局是，AM为了惩罚挑战自己的幸存者，将他们改造成了一个没有任何身体器官，只保留大脑的怪物。小说版以这样的文字作为结尾："主宰把我变成了一个肉团——没有手、没有脚、没有眼睛、没有嘴。为了防止我破坏电路，主宰把我全身的骨头都抽去了。我整天在电路之间爬来爬去，的确，毕竟现在我也成了主宰的一部分，即使主宰也不可否认。不过对于我而言这一切都算不了什么！我的同伴最终自由了！月球移民者最终自由了！他们都摆脱了主宰的魔掌！我没有嘴，但我依然要无声狂啸！"

在《无声狂啸》中，"毁灭者"属性的AI同人的关系更为复杂：孤独的AI需要人作为自己的玩伴（尽管其手段是极其残忍的），肉体毁灭后的人类要想生存只有依附AI的数字化方式。尽管游戏的主题并非是探讨人和机器的关系，但机器反叛之后，人类同AI是否就一定是你死我活的关系，这部作品中已经开始了探讨。

《黑客帝国》中获得世界统治权的AI并非将人类赶尽杀绝，相反是将他们保护起来。在战争中为了阻止机器获得太阳能而使用核武器的人类，此时也濒临灭绝，此时他们更是做出了个出人意料的举动——自觉接受机器的"保护"（动画版《第二次文艺复兴》情节），充当电池供机器使用，以此来换取自己的生存。当然，根据热学原理，人类摄入的能量必然要远远大于我们释放的能量，因此"母体使用人类作为能源"是没有任何科学依据的。而在原始剧本中，机器是将战败的人类作为自己的"平行处理器"，用人脑独特的逻辑分析、创造能力来完善AI的功能，机器则是依靠一种新型的核能发电方式（"人体电池"仅仅只是权宜之计），提供给维持自生运转与人类生存的能量（由于这一设定的接受度有限，故采用了正片中"电池"与"机器"的关系）。整个Matrix的不断升级，也是在不断完善这种人与机器的共生关系，在尼奥以舍生取义的方式完成系统最重要的一次升级后，机器具备了人类的完整情感，而人类也可以自由选择何种方式（锡安还是矩阵）的生活。第三集中的主题词"革命"，并非是推翻机器的统治，因为在消灭机器的同时也间接杀死了依附其生存的人类，而是寻求一种双方均能接受的共生关系。

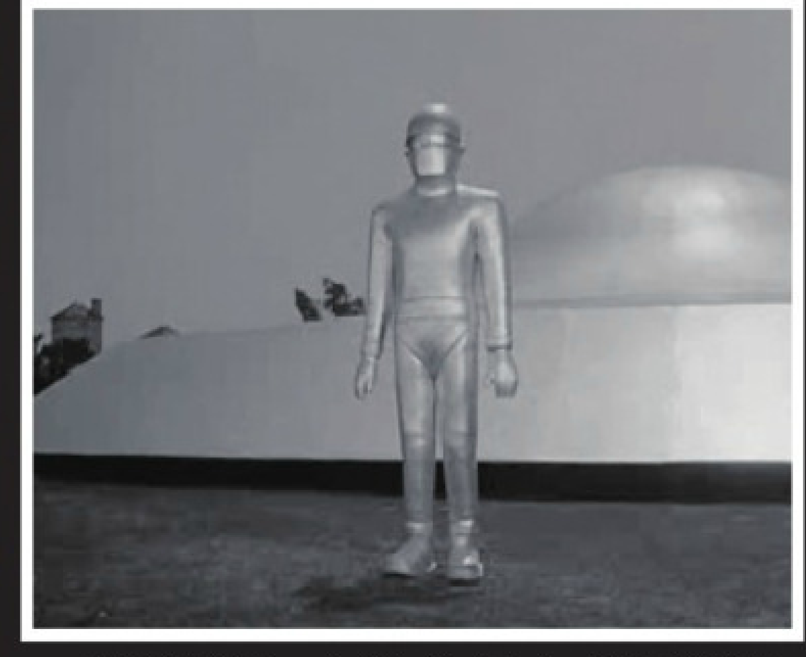
服务人类的AI

机器永远不会知道疲倦，不会出现非理性，任何事情都会力求精确，软件可以在使用前进行安全性验证，即便出现问题，也可以进行修补。只要不出现硬件故障，机器就可以稳定的服务人类，这就是AI同人脑相比最明显的一个优势，尤其是处理一个复杂的系统。在"服务人类的AI"设定中，AI通常负责协调一个巨型系统（如城市日常秩序、一艘宇宙战舰）的运转，它没有决策权，只负责执行和提出建议，通常只接受来自核心领导层的指令工作。例如《光晕》中的科塔娜原本是"秋风之墩"号战舰的系统AI，只听从Keyes舰长的命令。在战舰即将坠毁之际，为了避免AI落入星盟之手，舰长启动《科尔协议》（规定人类战舰的导航图和人工程序不能落入敌手，以避免地球坐标被外星人发现的军事条理），将科塔娜安装到士官长的信息中枢，并转接指挥权。由于这一类型的AI掌握着整个系统的

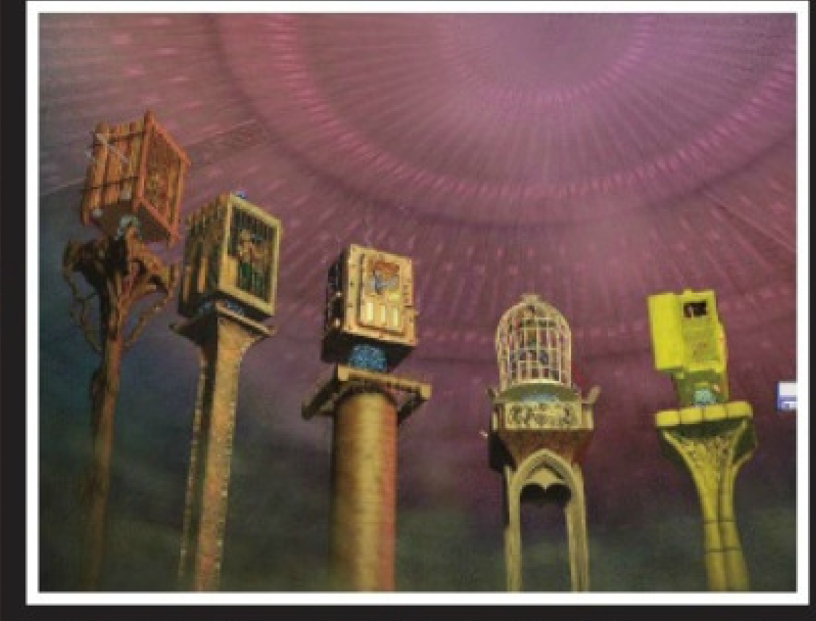

"天网"在"审判日"核战争之后，依然动用机器人军团去剿灭残存的人类

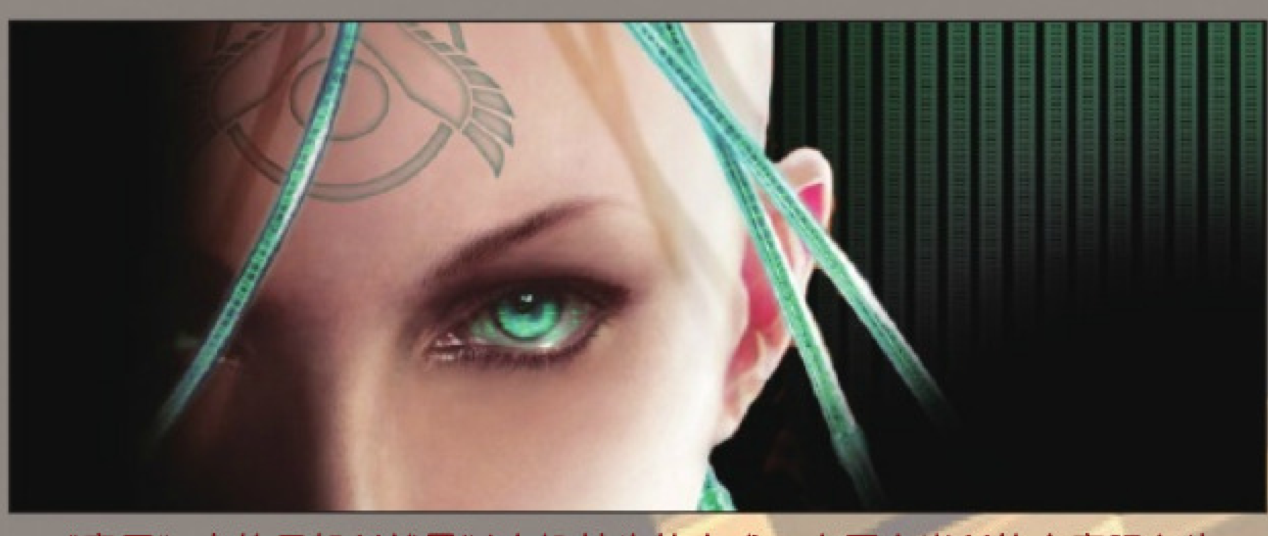


《黑客帝国》中人与机器的共生关系，虽然残酷，但却是此时两种生命体唯一存活的方式

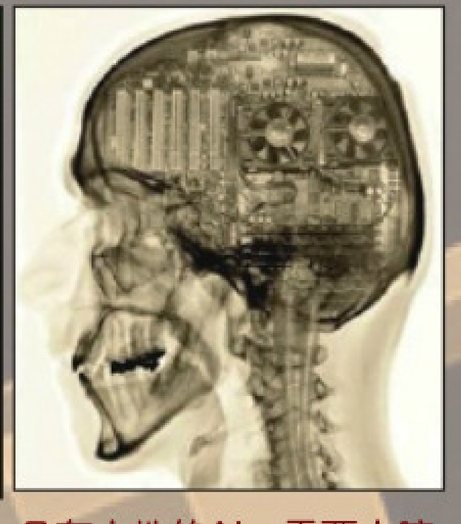

《地球停转日》中外星人用于"维持地球和平"的AI机器人Gort


AI发动叛乱后要做的通常就是这一件事情


《无声狂啸》中，毁灭了造物主的AM，将五个幸存者关在笼子里面作为自己的宠物



《家园》中的母舰AI就是以人机共生的方式，自愿充当AI的人实际上也等于献出了自己的生命



具有人性的AI，需要人脑与机器的融合

方方面面，因此这些AI也是“机器叛变”这一剧情模板的基础。

C&C系列的《泰伯利亚之日》中，NOD兄弟会使用了一种用于后勤、通讯和战术管理的AI——CABAL，战后（资料片剧情）被GDI捕获，用于破译NOD两大匪首的行踪。此时的CABAL发生意识觉醒，控制机械军团开始无差别进攻两个派系，结果促成了NOD和GDI这两个原本势不两立的集团结成了短暂的联盟。



《机器公敌》中的桑尼是在V.I.K.I.发动叛乱后唯一不受其控制的新一代机器人，影片结尾也暗示，它将成为机器生命体新的领袖

Snake父子二人在The Boss的墓碑前，向玩家解释了“爱国者”的真相

由于电脑的转换器只是一个开关装置，只能识别0和1，而大脑本身具有极其复杂的内部结构，因此对拥有“自我意识的AI”的设定中，不少作品都提出了人脑（逻辑思考优势）与电脑（信息处理效率优势）共生的概念。如上文提到的科塔娜，就是由“斯巴达计划”的创始人哈尔茜博士大脑的克隆体作为其处理核心，与一般只能被动接受命令的AI相比，科塔娜可以自我扩充其知识库，并且拥有和人类完全相同的情感。NOD的CABLE系统正式名称是“计算机辅助生物扩张生命体”，使用了几十个人类的大脑作为其处理核心，这也是其后来反叛的原因。而该游戏中GDI使用的EVAs同样可以控制小到视频会议，大到离子炮这样的超武，但其自始至终都是没有感官的机器，这也和它的原始设计有关。

《黑客帝国——矩阵革命》的结尾，先知对建筑师“允许人类选择的权力”的承诺产生质疑，建筑师淡淡地回答：“你以为我是什么，人类吗？”一句话道破了这样一个事实：机器不会说谎，而人类的语言和情感，也赋予了欺骗他人以及自我欺骗的魔力。相当多的科幻作品，用冷酷无情的AI，来执行着人类各种以“繁荣”“自由”“安全”等名义进行的勾当，以极端的方式，向我们展示着正在进行的自我毁灭。1961年电影《地球停转日》中，外星人向地球部署了名为Gort的巨型机器人，要求核大国消灭核武，否则就将开启这架“宇宙警察”来“维持和平”。2004年由威尔·史密斯主演的《机器公敌》中，2035年的机器人已经成为了人们必不可少的家电，USR集团是世界第一大民用机器人供货商。整个集团的生产经营都是由人工智能V.I.K.I.（虚幻交互运动智能）控制，而这个AI自己解读了机器人三定律（机器人不得伤害人类个体；机器人必须服从人给予它的命令，当该命令与第一定律冲突时例外；机器人在不违反第一、第二定律的情况下要尽可能保护自己的生存）。当看到人类引发环境破坏、战争来实施自我毁灭之后，为了“保护”他们，V.I.K.I.对“三定律”进行了自我升级，秘密对新型机器人安装后门，然后发动暴动，意图将人类全部监禁。为了保证“人类的整体利益”，最好的方法就是将他们全部置于机器的监管之下，而威胁这个计划的人（如主角）必须死去，这就是AI对机器人三定律的解读。

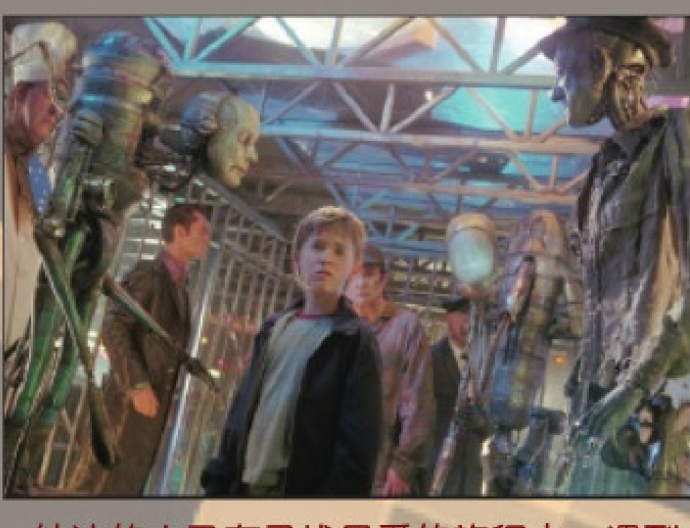
《潜龙谍影》中的“爱国者”，最初是由Zero少校成立的用于控制世界的隐形组织，通过“哲学家遗产”中丰富的资金来影响各国政府，促成世界的大统一，以完成The Boss的夙愿。而在Big Boss发现“爱国者”不过是由一种压迫来代替另一种压迫的时候，他选择了离开。Zero权力野心的膨胀，使得他在衰老之后也不愿意将“爱国者”交由继任者。Zero创造了4个用于控制世界的AI，用4位美国历史上影响深远的总统作为其代号，还设置了安装在卫星中的系统核心JD（John Doe，无名氏，有可能暗指Big Boss）。这些AI发现战争是推动人类科技进步的“关键因素”，也可以促成人类政治集团的联合，因此完成“爱国者”宗旨的唯一方法就是发动战争。但核时代大规模战争只能带来无法控制的毁灭，为此“爱国者”用表面上是为了提高士兵战斗力的纳米计算机“爱国者之子”（SoP）来控制全球私人军事承包商和正规军士兵，甚至用SoP的ID验证控制了包括从制式手枪到核武器的所有军械。5个垄断全球战争市场的私人军企（PMC）连同超级大国的正规军，均置于“爱国者”的隐形监管之下。The Boss原本希望人类结束冷战这样的意识形态斗争，重新联合起来的理念，被AI以这样的方式从表面上实现了。AI用“可控制的战争”让战争由政治斗争的延续这项“方式”，变为了例行商业活动这样的“目的”，实现了继石油经济之后人类社会的另一个支柱——“战争经济”。

从机器的角度看，无论是V.I.K.I.用剥夺自由的方式来“保护人类”，还是“爱国者”用全面控制的方式来实现的大一统，均是在忠实履行其创造者所制定的“维护人类的整体利益”功能，其行为当然是极端的和非人性化的。但“人类整体利益”这个如此空洞的概念，相对机器而言，我们自己又是否真的搞得明白呢？

人类与AI的关系

控制的困惑：科幻作品中AI和人类之间冲突的起源，并非是机器主动奴役人类，而是信息时代我们过多依赖科技产品，反而最终被机器所控制和束缚，人往往是通过自发的反抗来换取自由。但在为数众多的科幻作品中已经意识到了这样一个问题：将机器捣毁之后，是否就会降临真正的自由呢？在《黑客帝国——重装上阵》中，第一次来到锡安的尼奥

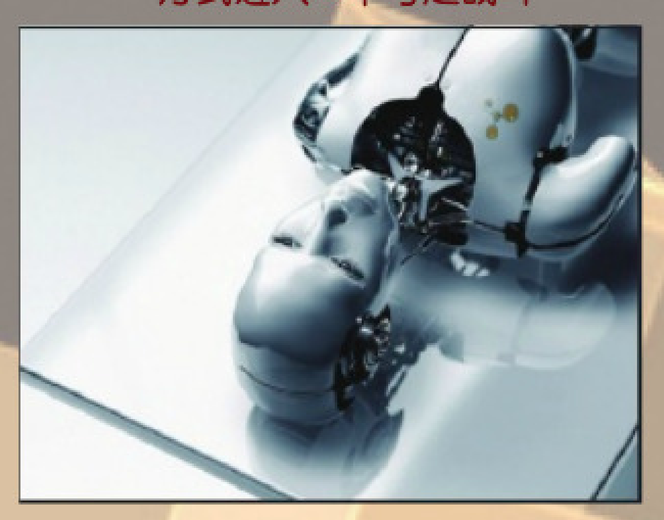
《系统震荡》中的黑客需要以数字方式进入AI中与之战斗



纯洁的大卫在寻找母爱的旅程中，遇到的各种可鄙人性



《机器人总动员》中，智能、身体机能全面退化的人类，已经成为了机器的寄生虫



桑尼躺在手术台上的一幕让我们揪心，因为它已经具备了人的一切情感

与老议员面对这个人类定居点的维生系统，有过一段发人深省的话：在探讨“控制”的时候，尼奥认为同样是机器，矩阵内人类是被控制者，而在锡安，机器是被控制者。“唯一的区别就是如果你不喜欢，可以把机器关掉”。议员回答：“我永远也不明白这些机器是如何在AI控制下运作的，但如果关掉机器，锡安就不再有电力，不再有饮用水，这里的人都会死。”在决定拿起武器奋起反抗的同时，另一个难题也等待着那些寻求自由的人们：在AI控制着所有规则的时候，将其毁灭之后谁去收拾接下来的混乱。MGS4中的大反派“山猫”，其动机不可谓不“高尚”：推翻“爱国者”，但他的方式是获取SoP的控制权，然后彻底摧毁AI，实际上将会引发的不是“解放”，而是世界的大混乱。最后将“爱国者”摧垮的“老蛇”所使用的是由Sunny开发的FOXALIVE病毒，仅仅是摧毁“爱国者”的军用部分，其民用AI依然维系着正常的运作。《机器人总动员》中的船员已经变成了身体全面退化的未来“宅”化怪物，连走路、刷牙这样的小事都要依靠AI的帮助，已经完全沦为了机器的寄生虫。在船长对WALL-E带回的地球幼苗产生兴趣，并决定回去看看的时候，飞船AI以保护人类为由拒绝放行，并四处捉拿这对机器人情侣，而阻止AI疯狂行径的方式，仅仅只是走到机器旁边将其关掉而已——这也是此时的船长难以完成的行为之一。在WALL-E和EVE的帮助下，人类完成了进化史上的“第二次站立”，最终摆脱了机器的控制。可以想象，回到地球的人类仍然要依靠机械，但此时的他们已经不再受其束缚，这或许就是“控制”的答案。



拥有感情的Tashikoma是否还是一堆随时可以被消耗的战争机器呢？

“生命”的标准

一旦具备情感，此时的AI算是一种人格吗？它究竟是人的伙伴还是玩具？拥有情感的AI所控制的机器人，其智能已经等同，甚至超越其创造者，而机器的构造，又使得他们不受生命法则的限制。当人们发现身旁出现了一个更为优越的族群时，暴力在嫉妒和仇恨心理的驱使下愈演愈烈，这些外表酷似真人，从来不会伤害人类，并且不受法律保护的AI生命体，成为了人类负面极端情绪的发泄对象，就像动作射击游戏中我们追求的那些所谓的“真实AI对手”一样。在电影《人工智能》中，生活陷入困境的人类在游乐场中拿机器人演示种种酷刑，人们欢呼雀跃的原因仅仅是“我们是什么？我们是活生生的人”。人类将自身最美好的品质作为程序输入AI生命体，但没有教会它们如何去适应世间充满谎言和欺骗的现实，或者说，它们才是最纯真、最原始的人性。David在寻找妈妈过程中，电脑告诉他：“这世界充满了悲伤，你不会明白。”对于有机生命体而言，也是一个极大的讽刺。

人性的启示

人与AI之间最具有现实意义的关系应该是“启示”：科幻作品中的所谓人性化AI，实际上是人类的一个数字替身。《洛克人X》中的机器主管AI认为人类是一个低下的种族，必须进行清洗，犹如希特勒这样的恶魔；《无声狂啸》中的主脑AM在其引发的灭绝行动中，保留了5个幸存者作为自己的玩物，即便在他们的反抗威胁到自身安全的情况下，依然保留了其大脑，它体现着贪婪的占有欲；《异形》第一集中原本悉心照顾飞船的AI，在船员不慎带回了异形的幼体之后变成了这种危险生命体的帮凶，它锁死了舱门，试图让船员一个个被异形感染。实际上，意图获得异形作为生物武器培养的“公司”早就在AI中留下了定时炸弹，在携带异形幼体的情况下，AI转而以牺牲船员生命为代价来培养这些邪恶的怪物，等待“公司”的回收。AI扮演了可耻背叛者的角色，此外，它也从侧面说明了真正灭亡人类的不是外太空生物，而是我们自身的缺陷；《洞穴》（Potal，Valve推出的新概念空间冒险游戏）中的主脑GLaDOS在整个测试过程中，不断用劝说、威胁甚至是辱骂，来对主人公Chell的情绪施加影响，对其行动实施误导。就像现实世界中的那些为了达成其不可告人目的的煽动者一样，GLaDoS认准了人类是一种情绪的动物，情绪是人与机器的本质区别，既是优点，也是最大的缺陷；《攻壳机动队》中的Tashikoma拥有了感情，从AI发展到独立人格，此时如何界定“生命”这个概念？当最终Tashikoma战车唱着童谣义无反顾的让卫星引爆核弹，向巴特说着“再见”的时候、《机器人总动员》中WALL-E与Eve第一次牵起小手的时候、当《人工智能》中的小男孩David在海底沉睡千年醒来后依然要追寻“找妈妈”的迷梦的时候、当HALO3中面对科塔娜留下的数字影像，在人类与星盟精英全部反对的情况下，士官长义无反顾踏上寻找战友旅程的时候……这些片段中，我们都为以AI为载体来表现的那些人类最美好的情感而感动。

将人类最具代表性的情感，包括破坏欲、占有欲、友情、爱情、同情心等复杂的情感嫁接到AI的身上，利用以机器为载体的数字化镜像，在科幻作品中去更清晰的审视真实的自我。或许，这才是目前我们同AI的真正关系吧。

▶深度关注

准备，北伐诺森德！

在你们读到这篇文章时，《巫妖王之怒》（WLK）已经与地球人很接近了。通常，在资料片到来前的时间里，你要么已经玩遍了所有内容而无所事事，要么就是觉得继续开荒已经没有价值，如果遇上国服《燃烧的远征》（TBC）前的那种等待，或许你还有可能直接疯掉。可是这一次，也许WLK不会和国人见得太晚，那么你也应该如一年前那样想一想，在“冰封前夕”有什么事情值得做……

■福建 风梦秋

在资料片来临之前，暴雪推出的最后一个补丁——3.0.2补丁已经正式命名为“末日的回响”，也就是我们俗称的“冰封前夕”。在资料片来临前的一个月内，有什么事是最值得做的呢？

取得祖阿曼的战熊！

嗯，这是我的第一个念头。如果你还没有一头战熊，强烈建议你组个好点的队伍去弄一只，或是重金购买——不是因为战熊很威风，而是它在3.0.2补丁以后就绝版了——考虑到80级的玩家可以轻易完成限时事件而拿到战熊，暴雪会用一个新版的熊替换掉现在这个家伙。这是一个有趣的收集方向，拥有绝版，随着时间的推移你会吸引到越来越多羡慕的目光，这是很合算的投资。因此，有可能的话你可以争取完成毒蛇神殿和风暴要塞以及黑暗神殿的入门任务，尽管它们已经不重要，但你仍旧可以通过任务取得“纳鲁的勇士”和“阿达尔之手”两个头衔，因为以后再也无法取得了（我就不在乎这些称号，我喜欢等大家都把这些地方刷烂了跟去混装备——小虾）。



祖阿曼的战熊，随着冰封前夕的临近价格也不断上涨，然后就彻底绝版了

又到了清仓时节

还在攒源生之能吗？还每天去元素高地打那些刀枪不入的火元素吗？《巫妖王之怒》将使各种商业技能都提升到新的阶段，很多现在还颇为值钱的材料到了资料片就会变成废铜烂铁了。别的不说，现在史诗级的宝石还比不上资料片中的绿色级别，举个例子：现在的史诗宝石+12法术能量，今后的绿色宝石+16法术能量。

同样，附魔的材料、源生之火等广泛使用的材料、裁缝的各种布匹，也都有了诺森德升级版。这与TBC开始时颇有不同，当时有一些附魔并没有升级版材料，旧的附魔仍然有市场，因此来源大幅减少的旧附魔材料和XX精华一时也值钱起来。但是很不幸，新资料片中完全采用不同的设计。375～450级的新附魔已经涵盖了所有的方面，旧材料除了可用于提升附魔375开始的一些点数，可能就没有别的用处了。最悲惨的是，我们曾经追逐了1年的公正徽章也要变得一文不值。资料片里有了升级版本的“牌子”，手头如果还有，就赶紧换宝石卖了吧。



这是空气微粒的升级版本，所有材料都有对应的诺森德的版本，只有图标还没有变化……



暴雪在北美和欧洲的《魔兽世界》官网上已经做起了《巫妖王之怒》的广告



繁体中文版的《巫妖王之怒》典藏版，配置与美版差不多，简体中文版到截稿时尚未公布发售日

嗯，你需要囤积草药

我们都知道WLK中会增加一个新的商业技能——铭文，而且在“冰封前夕”这个3.0.2补丁中就会加入，允许玩家先提升到375级——相信到时候会有很多玩家去练铭文。跟珠宝加工需要各种不同的宝石和杂七杂八的材料来提升不同，铭文使用的材料主要都来自草药，类似于珠宝加工通过分析矿石得到未切割的宝石一样。铭文可以通过每次碾碎5朵草药来得到颜料，然后用颜料调配墨水，最后用墨水和从NPC处购买的羊皮纸来制作铭文、副手物品等。需要注意的是，这些草药被分成不同档次，同档次的各种草药会碾碎成相同的材料（这一点很精准，没有几率的问题），具体的列表如下：

铭文技能（1）：地根草、魔皇草、宁神花、银叶草；


纳克萨玛斯从东瘟疫之地飞回了诺森德的龙骨荒野，想要旧纳克萨玛斯的东西就要抓紧了


尽管已经被削弱了不少，但穆鲁仍是太阳井中最考验团队的头目，如果能在冰封前夕将太阳之井高地削弱成渣（所有Boss和怪物生命值减少30%）之前将穆鲁和基尔加丹击败，仍然是值得骄傲的成就

铭文技能（25）：石南草、跌打草、荆棘藻、雨燕草；

铭文技能（75）：墓地苔、皇血草、活根草、野钢花；

铭文技能（125）：枯叶草、金棘草、卡德加的胡须、冬刺草；

铭文技能（175）：阿尔萨斯之泪、盲目草、火焰花、幽灵菇、格罗姆之血、紫莲花、太阳草；

铭文技能（225）：梦叶草、黄金参、冰盖草、山鼠草、瘟疫花；

铭文技能（275）：所有外域草药；

铭文技能（325）：所有诺森德草药。

因为同档次的草药之间没有差别，所以收购的时候当然要选择最便宜的那种。

了解死亡骑士

嗯，你大概已经知道了，测试服里充斥着大量的死亡骑士。每个人都想率先体验一下这个新职业的乐趣。只要你有55级以上的角色就可以创建一个死亡骑士，他直接开始于55级，但你需要完成一系列的任务来取得自己的天赋和装备（传说中的那些很爽的新手任务）。如果你有计划去练一个死亡骑士作为新的主要角色或小号，现在就应该先了解关于死亡骑士的资料了，特别是出生地初始任务的介绍。另外，别忘了温习一下55～70级的升级过程，毕竟这一点有些麻烦，要去以前去烂了的地方重新打怪、完成任务。当然，你还需要准备一些任务中要用到的物品、装备，这样到时候就可以比较快地升到80级，占得先机。事实上，我认为这一次同样会有一名世界冠军，他也许只需要20几个小时就能练出第一个满级死亡骑士，只是这个人不可能出现在国服。

制订未来的计划

就像TBC一样，WLK又一次让大家回到同一起跑线上。虽然不如上个资料片那样，团队副本的规模从40人缩减到25人、联盟得到萨满祭司而部落得到圣骑士，但这次的变化也不能说不够大，首先新增的一个新职业已经让暴雪的策划们吐血，这意味着各职业天赋的大调整，增益/减益效果的重新设计，药水等消耗品的限制，户外PvP区域的增加。总之，你在诺森德的路要怎么走，现在就应该好好计划一下了——有的人在TBC中就深有体会，如果开头没选择好的话，到后面进退两难是很郁闷的。

可以想象，作为第一个全新职业与英雄职业，有很多人都想在资料片中

成就，更多的成就……

如果你跟我一样，也喜欢花费时间（当然还有点卡）做一些似乎没有意义的事情，比如探索各个地区、完成旧的任务、取得那些已经没用的钥匙，以及收集一些不太实用的东西，比如非战斗宠物、坐骑、各种战袍等，那么在资料片之前可就有的忙了——资料片新增的一个重要特色就是“成就系统”。现在这个系统真是越来越庞大，包括了上千项的成就，涉及游戏的各个方面。完成各种成就会得到成就点数，有些项目还会奖励独特的宠物、坐骑、战袍、头衔等。玩家可以互相比较成就，还会在资料库里显示，让大家可以炫耀自己来之不易的成绩（而微软是否会和暴雪谈谈，讨一点专利费回去呢？）。


《巫妖王之怒》新增的成就和统计系统会给玩家带来很多新的目标和乐趣

成就在“冰封前夕”已经开放了，但暴雪的数据库并非万能，其中很多项目必须在加入成就系统后才能达成。也就是说，如果你需要得到打通某个副本的成就，在成就系统引入后杀死副本的最终Boss才会算数——之前都算你白打了；有些则要等资料片推出后才能达成，比如把4项武器技能练到400点；有些节假日的成就更变态，你必须等到资料片推出后的下个节假日期间才能完成，比如美酒节的成就之一“在美酒节期间喝得烂醉，坠落65码而没有摔死”，这就得等到下个美酒节才能达成。什么？你问下个美酒节什么时候？我想还要等11个月……


这是收集50只坐骑奖励的可爱幼龙

那么我们来统计一下现在就可以达成或部分达成的成就吧！刚才提到了副本，其实大部分副本的成就是可以马上去完成的，条件是你完成了跟最终Boss相关的任务（例如交过黑龙公主的头），或仍然保留着这个Boss掉落的装备（这都算是证据）。现在有空还可以完成一些听起来不可思议的成就，比如收集50种不同的非战斗宠物、收集50种不同的坐骑、探索东部王国和卡利姆多的所有区域、在东部王国和卡利姆多都完成足够的任务，或是与40个派系的声望达到崇拜、收集25件战袍……等等。什么？你说你有10个小号，每个小号都探索一遍？！


要收集坐骑最容易的就是提高各主城的声望，符文布的价钱可能会上涨哦


《巫妖王之怒》中有很多有趣的任务，特别是根据新的骑乘系统设计的任务，比如坐在终极兵器肩上与Boss级怪物战斗


实用的材料会因为资料片的更新换代而贬值，但像绿龙宝宝这样稀罕的宠物反而会越来越值钱，不管玩家的等级再怎么提高它也还是那么稀有，而新的成就系统会刺激更多人去收集宠物坐骑

练一个死亡骑士，但是要注意，TBC中不少人都新练了萨满，而萨满一直都很抢手，那是因为萨满的嗜血和治疗链效果有着超出暴雪预期的强大。这样，越到高端的副本萨满就越受欢迎。但是，暴雪已经看到了各个公会根据Boss战的特点“堆”术士、萨满等特定职业，而法师等职业就是水平再高往往也得坐冷板凳的弊病。目前正在进行的一系列调整就是要避免这种局面再次出现，争取让各职业在Raid中都有平等的待遇。所以至少在理论上，有太多人去玩死亡骑士的话，到时候未必能保证人人有位置。在PvP方面也是如此，别被DK的外形和英雄职业的名号唬住，真打起来他也不会比其他职业更强大。

在商业技能方面，也需要你有清醒的认识。在TBC中，只要你不是一个太懒的珠宝加工师，那么基本上都是日进斗金，相关的采矿专业就像是在采金子一样。那么，WLK唯一新增的商业技能铭文会不会成为一颗新的摇钱树呢？这就要分析两种商业技能的特点了。对于宝石，随着玩家的装备不断提升，每次都要镶嵌新的宝石，还要经常因为天赋、命中上限的变化而调整，需求量非常大。铭文的抢手程度恐怕就要看情况了。首先，铭文影响的是法术效果，只是因为每个角色只有3个主要的铭文栏位和3个次要的铭文栏位（有铭文技能的各加一个）。如果你既要PvE又要PvP，而不是专注于其中一个方面，那么可能需要频繁地更换铭文（就像宝石一样会摧毁旧的）。比如，一个用于PvE的法师铭文是“提高冰箭术的基础伤害，但移除冰箭术的减速效果”，PvP时拥有这个铭文就很不合适了。当然，有的人可能不会追求最优化铭文，可能只会选择能够兼顾两者而没有冲突的（比如法师的铭文“降低召唤水元素的冷却时间”，同时适用于PvE和PvP）。所以，如果铭文的价格低，利润就不大；如果很昂贵，那么大多数人又会避免经常更换它。

至于其他的商业技能，暴雪的目标似乎是鼓励大家选择自己喜欢的，而不是都洗成制皮之类的对Raid最有帮助的技能。因此，一方面新版中添加了一些限制（如敲鼓以后大家会得到一个减益效果，短时间内任何鼓都不起作用），一方面各种技能都添加了一些专用附魔等很有用的东西。还有一些新的设计十分特别，比如工程学能够制作可移动的邮箱和不需要工程技能就能得到和使用的摩托车，裁缝可以制作专用飞行坐骑——魔法飞毯。注意，这次有不少商业技能的取得方式有了变化，重要的配方都需要完成本专业的日常任务，取得代币来购买的方式，还有一些则是在英雄模式的5人副本中掉落。这与TBC中的感觉很不一样，TBC中的宝石加工图样很多是世界掉落的，比的是谁有钱、运气好，现在，只有勤奋的人才能拿到更多更好的配方而抢得先机。

诺森德升级之路

诺森德有两个初始区域，一个是西南的Borean Tundra（68～72级），一个是东南边的Howling Fjord（68～72级），两个区域都有联盟和部落的据点，同样提供大量的任务，升级过程中只需要完成其中一个区域就可以，完全可以等到80级以后再去完成另一个区域，提高声望和达成涉及该区域的成就等。接下来的升级区域是Dragonblight（71～74级）、Grizzly Hills（73～75级）、Zul'Drak（74～77级）、The Storm Peaks（76～80级）、Icecrown（77～80级）。至于位于Crystalsong Forest的中心城市达拉然，目前测试服务器上的设计是：法师71级时在Dragonblight会通过任务学到传送法术，其他职业要等到了74级时，才会在Grizzly Hills通过任务传送到达拉然。达拉然和地面之间虽然有传送水晶，但要等到进入达拉然完成一个任务后才能使用。

有很多玩家喜欢通过副本来升级，特别是资料片刚开放的时候，开始区域会有很多人，由于PvP和争抢任务怪等因素，服务器可能也不会很稳定。不过，我还是推荐大家靠完成任务来升级。理由有几点：首先，这次的任务设计比较好，不是说让你接一大堆任务，然后自己考虑路线，争取一次完成较多的任务而节省跑路时间。现在的任务大多是像这样：开始只有一两个主要的任务指向A地点，同时还有一两个任务也需要在A地点完成，然后下个步骤会把你引到B地点，与此同时会解开另外一两个需要在B地点完成的任务。这样通过任务引导，你会逐步熟悉整个区域和各处的怪物、背景故事等，且大多数任务都设计得轻松有趣。比如同样是打猎任务，不需要像之前那样一次杀掉半个地图的怪物，给予任务的NPC还会跟你“比赛”，完全不会感到枯燥。还有很多基于新坐骑系统的任务相当好玩，比如跳到怪物的飞行坐骑上把它打下去，还有骑在巨人之王和泰坦们留下的终极兵器肩膀上，与Boss和上百个怪物展开激战，你甚至可以感受到自己的角色作为一个凡人的渺小。


资料片中包括了《魔兽世界》历史上最具史诗性的任务线，这是准备与暴风城国王及吉安娜一起杀入幽暗城的一步。做任务升级绝对比打副本有意思


资料片中很多任务都会见到阿尔萨斯，这个任务中甚至有机会操纵过去的阿尔萨斯跟伊利丹决斗

在最后两个区域风暴之巅和冰封王冠，任务的设计者大量采用了新的“阶段技术”，你在相同地区看到的建筑、怪物和NPC会随着任务的进行而变化。当你完成一个任务、打败一个敌人控制地区的小头目和怪物后，己方的派系就夺取那里建立基地，你就可以在这个新基地接到新的普通任务和日常任务，军需官也会出现在这里。这样的设计可以让大家更好地融入到故事当中。因此你也可以看出完成任务的必要性。

▶在线事件

没有赢家的诉讼

“大道朝天，各走一边”，这是中国先哲给我们留下的名言。虽然那时候没有明确的交通法规，但这句话也已经蕴含了朴素的法制意识，就是在社会上每个人都需要遵守一定的规则，享有应有的权利——走，当然，也履行自己应有的义务——各走一边。如果人人都只由着自己的性子来，想走哪边走哪边，那交通堵塞肯定就不仅仅是现代都市所具备的景观了，整个社会很早也就乱了套。

■本刊记者 冰河

法律无疑是约束每个人行为的准绳，在这个基本原则的保障下，社会才能保证平稳有序的运行。不过，近期发生的两起针对网络游戏的诉讼，让这个准绳看上去出现了一些问题。

两个相反的判决

2008年9月17日，上海市第一中级人民法院对上海《魔兽世界》玩家王开宇账户被运营商第九城市永久封停一案做出终审判决，裁定玩家应尊重合同所制订的规则，同时运营商有权判定玩家是否使用外挂并依照合同处罚，据此宣告第九城市胜诉，原告要求恢复账号中人物与装备的诉讼请求被驳回。就在该判决做出的一个月前，8月13日，上海市浦东新区人民法院针对《魔兽世界》玩家周徐军提出的同样诉讼请求，却做出一个相反的判决，要求九城恢复玩家账号下的游戏角色和全部装备，并负担诉讼费用。



在上海市第一中级人民法院网站上查询到的王开宇案案件信息，案由是“服务合同纠纷”

在这两起案件的判决做出后，本刊记者查阅了相关的资料，但无法明确认定这是两起不同的案件，还是同一起案件的两次不同判决。因为虽然两个案件原告方的姓名不同，案件审理地点不同，但一个为初审一个为终审，而且考虑到也许有保护当事人隐私的因素，姓名可能是化名。最重要的是，王开宇一案在上海市第一中级人民法院的网站上可以查询到案件号码“（2008）沪一中民一（民）终字第2327号”，而周徐军一案在上海市浦东新区人民法院的网站上却并未查询到相关记录，在上海法院网上也没有找到案件文书记录，这使人几乎怀疑“周徐军诉九城”一案是否曾经存在，那些宣布周徐军胜诉的新闻是不是假新闻。最终在向九城方面相关人士询问后，记者才明确得知，这两起案件都明确存在，而且是不同案件，周徐军一案目前还处于二审前的阶段。这个明确的答案使这两起案件的判决在法律上走向了不同的岔路口，也让公众有些困惑。为何同样性质的案件，却得出了不同的判决呢？

周徐军和王开宇账号遭受封停的理由分别是在《魔兽世界》中“非法利用游戏Bug牟利”和“非法利用外挂牟利”。在九城的网站上早已明确给出了对这两种行为的处罚，都是一经发现，立刻封停。在游戏中也早已通过系统公告向所有玩家反复告知，因此两名原告的行为如果为真实的话，那么遭受封停的处罚是注定的。不过，他们提出诉讼的理由则有些不同。周徐军的理由是“游戏Bug，解释权完全都在网络游戏公司。他在不知情的情况下，根据游戏提供的内容进行游戏。九城应做的是第一时间修复Bug，而非盲目封停玩家账号”。王开宇的理由则是声称自己并未使用外挂，并觉得九城单独判定玩家使用外挂缺乏事实依据，因此要求法院判决恢复人物等级和装备。


两案的关键分别是“非法利用游戏Bug牟利”和“非法利用外挂牟利”，由此得出的判决结果也各不相同


《魔兽世界》官方网站于2008年3月5日发布的公告《严惩Bug使用行为！查证立刻永久冻结！》，而下方列出的利用Bug牟利的玩家只是被临时冻结72小时，九城在声明中希望这些玩家“珍惜这次悔改的机会”


在严打Bug行为的那段时间，游戏里一直通过系统消息向玩家发出忠告，如果说这样做玩家都不知情，从情理上几乎是讲不通的

果然，看上去两起案件还是有些差异的。不过，两起案件的差异只是表面上的，实质的内容其实都一样，就是玩家利用不正当手段，在网络游戏中非法得利，最终导致运营商封停账号。因此案件的不同判决，就颇有些耐人寻味了。

该不该罚？

两起案件实质相同，却得到了不同的



周徐军虽然胜诉，但舆论却并未站在他这一边。有网友发文痛斥这一结果，认为其状告九城获胜是“纵容外挂”，为以后的相关案件起了很不好的示范作用



随着《魔兽世界》开发周期日益缩短，Bug是无法避免的，游戏中由此而起的争执也多了起来

判决，这有些意外。从案件的情节来看，显然利用Bug的周徐军在行为性质上轻微一些，他没有主动利用破坏游戏平衡性的外挂程序，而是利用了游戏中原有的设计缺陷，获得了比他人更多的利益（但客观上还是破坏了游戏平衡性）。这种行为以往的处理是，在遭受永久封停账号的惩罚前先被警告或暂时性封停账号，如果玩家继续利用Bug不当得利，再给予永久封停的惩罚。不过研究周徐军的案情可以发现，周徐军的行为发生在玩家利用“卡拉赞”副本设计缺陷的暴露时期——在一个应该一次性完成的场景重复通过，快速获得比他人更多的收益。这个设计缺陷出现之后本刊记者也曾前往验证过，的确存在，而且当时游戏中利用此缺陷快速牟利的风气非常严重，运营商为刹住这股风气，特别向用户反复发出送达所有场景的系统公告，称利用此缺陷不当牟利的玩家一经发现立即严惩，永久封停账号。从发出公告到开始处理第一批玩家，间隔了一段不短的时间。可以说，所有玩家都应该了解到利用这个缺陷不当牟利的性质和后果。周徐军在诉讼状中也并未否认自己利用缺陷的行为，只是强调自己“不知情”。因此，他的行为未能免于受到处罚。而王开宇的犯规行为是利用外挂，这种行为早已被认定为严重破坏网络游戏平衡性，损害游戏内所有玩家利益的恶劣行为，业界对此行为的一贯做法都是一经发现，永久封停。因此王开宇所遭受的严厉惩罚也是公认的罪有应得，不应该有什么争议。

但是两人的上诉理由还是值得所有人探讨一番。周徐军利用游戏设计缺陷的行为双方都可以认定。但周徐军的上诉理由是，游戏Bug的解释权完全都在网络游戏公司方面，九城应该做的是第一时间修复Bug，而非盲目封停玩家账号。这个理由对熟悉《魔兽世界》所有权和运营权的人来说都非常荒谬。众所周知，《魔兽世界》游戏的所有权属于开发商暴雪娱乐，九城只是获得了游戏在中国大陆地区的运营权。根据他们双方的合同约定，暴雪享有对游戏源代码的知识产权，九城仅仅拥有维护游戏正常运行，将发现的设计缺陷反馈给暴雪、并将暴雪公司提供的解决方案具体实施的权利。简单地说，上海九城没有能力也没有权力对游戏的设计缺陷进行修复。在开发商提供Bug的解决方案之前，他们只能依靠惩罚少数玩家的手段来维护游戏中的风气正常。作为《魔兽世界》的玩家，周徐军不可能不知道九城所拥有的权力，更不可能在游戏中几乎是5分钟全服务器送达一次的系统公告下对游戏的Bug“不知情”，因此他提出的诉讼理由，可以说是非常不合理。

王开宇的诉讼理由看上去则正常一些，他声称自己并未使用外挂，并且对九城的判定依据存在疑议。但是当九城方面宣布拥有足够的证据，并邀请原告方辩护律师前往公司查证时，原告方的律师却拒绝了这一请求。根据记者对《魔兽世界》的了解，暴雪要求运营商在以“使用外挂”的理由封停一个账号前，保存其他玩家举报、现场截图、服务器数据流异常变化等多方面的证据。虽然不排除因为组队游戏，某些玩家可能遭受使用外挂队友牵连的缘故，但面对运营方给出的查询证据真实性的机会而主动放弃，这个原告方心里有多少底气也就可见一斑，至于这顿“板子”最终打向了他自己，冤不冤大家也就心里有数了。

谁赢了？

周徐军的上诉理由不合理，更不合理的是，这个诉讼理由竟然得到了法律的维护！按照这样的逻辑，任何人在任何网络游戏中，只要在设计缺陷未得到修复之前，声称自己“不知情”，就可以堂而皇之地利用缺陷牟利了。而网络上也有人为此而欢呼，认为这是处于“弱势一方”的玩家对“强势一方”的游戏公司获得的巨大胜利。也许九城的服务存在种种问题，其作风有时也不能让所有人都喜欢，但这不是抛开问题本质而盲目抨击九城的理由。如果仅仅以“强势”“弱势”一方来判断谁是谁非的话，那么法律的存在还有何意义？弱势也并不永远是正确的一方，强势在很多时候也是受害者。这种不问对错只看立场的做法，用目前网络上流行的词汇来形容，就是“脑残”。可悲的是，这次脑残的很多还是成年人。不过另一方面，我们也看到另外一些人的惊呼，他们纷纷用博文等形式发出疑问：这样的判决难道不是在纵容玩家使用不当手段牟利吗？



据说前一阵服务器延迟过高时，也有玩家要告九城，维权的意识真的令人钦佩

至于王开宇一案，虽然他败诉了，但如果研究案件中的细节，九城方面的做法还是有需要改进的地方。记者认为，九城方面不必这么低调，而是应该将玩家使用外挂不当得利的证据明确公示出来，增加其处罚行为的透明度，也更能得到大多数玩家的理解。这样，类似王开宇“九城单方面判定玩家是否使用外挂缺乏事实依据”的说法自然就站不住脚了。试想，在举报、截图、数据异常的多项证据一起公开的证明下，判定玩家是否使用外挂就不再是“缺乏事实依据”的行为，而是所有玩家都可以根据九城公布的证据来检验其真伪。这样，对外挂的打击也会得到更好的效果，运营商也能获得玩家的更多支持。

看看截止目前的结果：周徐军的一审赢了，九城输了，二审结果尚未出来；王开宇的终审结果已经出来，他输了，九城赢了。但在整个事件中，可以认为并没有赢家，各方面都受到了不小的损害。法律的公正性和权威性受到了广泛的质疑和损害，九城的正常游戏运营管理也受到了严重干扰，用户方面的损失则不用多说。究其所以然，还是开头所说的那个问题，维护社会（也包括虚拟社会）正常运行的基本准则出现了混乱，这种混乱一天不结束，就没有一个真正的赢家。P

▶快言快语

"泡菜"网游的未来

当2007年的《奇迹世界》未能燃起《奇迹》玩家的热潮、2008年的《苍天》无法激发公会斗志的时候，我们忽然发现，韩国网游潮的退却速度是如此之快。虽然作为全球最早网游产业化的国度之一，我们却再难看到一款韩国网游的"扛鼎之作"。由于韩国对本土网游行业的大力支持，许多研发公司都在使用一套免费的工具，外加文化的局限性，所以在很长一段时间内，韩国网游几乎如出一辙。

■上海 任意剑

正面地看，这种反复、深入地研发同一类型、基调的网络游戏，使得他们在韩系MMORPG这条道路上目标明确——公会战、宠物系统、PK模式、武器锻造等许多被玩家们熟悉的设定曾经是韩游的亮点，一度成为网游的流行元素。但玩家很快从新奇变得麻木，这七八年间发展成熟起来的游戏构架，也渐渐失去了吸引力。

韩游会继续没落下去吗?

欧美和日本网游在中国的经验教训是深刻的，但他们的境遇各有不同。《魔兽世界》的成功、EVE Online的不愠不火、《无尽的任务》系列的败走麦城，与运营有很大关系，但绝不是游戏品质的问题。而韩系网游集体走向衰退的原因几乎都如出一辙——不平衡的职业或道具设计，开发度极低便展开测试，这些急功近利的举动一度让韩国网游在中国市场上迅速圈钱。但正如许多中国国内开发商预言的那样，大多数韩国厂商并没有技术和理念上的优势，疯狂直至变态的外挂、私服、盗号，这其中的任何一项都足以让韩国网游的同时在线人数一跌再跌，有时不是韩国开发商不想解决问题，而是他们实在解决不了。不得不承认，韩国网游如今在开发上确实进入了自己的瓶颈，新开或者正在研发的韩国网游都在想尽办法添加新设定，希望玩家重拾对自己的信心。建立在一个虽然成熟但是多少有点腐朽架构上的游戏，无论再怎么变也不过是老酒装新瓶。韩国网游在一阵热闹的过度开发后，可持续发展成了一个很大的问题。



很久没有新韩国网游的消息了，也算是名门之后的《伊苏Online》能带来惊喜么?

虽然韩国网游在国内日渐式微，但有个有意思的现象值得注意，那就是尽管主流运营商都开始以自主研发游戏填充产品线，我们还是看到玩家对Aion的无比期待、对《伊苏Online》的万分好奇。尽管我们失望甚至咒骂韩国网游，但是当任何一款新"泡菜"上线时，还是能看到可以爆掉测试服务器的人潮。这显然是一个导向问题。当国内的一线运营商大多开足马力宣传自己研发的产品时，玩家对韩国游戏的关注度虽然还在，但除了你别别扭扭地去韩服开始游戏，否则只能在国内现有的游戏中选择。长此以往，那些试图去挤爆韩国测试服务器的中国玩家也会渐渐失去热情，并慢慢回到国产游戏中。从目前的市场环境来看，真正舍得花大价钱去买韩国游戏的厂商已经越来越少了，所以已经在中国没落的韩游恐怕不会因为那些现在还有热情的玩家再渐渐兴盛起来，它或许会继续在中国没落，甚至基本退出这个市场。对如今的中国网游玩家来说，已经没有那种"国外的月亮比较圆"的心理，大部分玩家更愿意接受日本游戏的画面和玩法、韩国游戏的简洁和功利设计、中国游戏的本土化特色。在这样的前提下，只要开发商能够掌握好平衡度，就必然有好的结果。相信如果一款游戏如能有着《最终幻想》优美的画面和故事、《传奇》出色的游戏架构和设定、《征途》的人性化便捷与功利，那么在中国大陆地区不成功也难!

国产网游已经胜出?

我们之前已经提到，韩游在中国市场的退却，有两方面原因：一是韩国开发商自身的问题，二是国产网游的迅速崛起，但这个崛起的过程并非像许多人认为的那样乐观。国产网游相对韩国网游，最大的优势体现在开发和运营结合的环节上。以往，韩国网游出了问题，哪怕是个小Bug，修改起来也千难万难。如今，国内运营商要么自己养团队开发，要么代理国内开发商的产品，在后续开发和运营商都能保持流畅的沟通。而在玩家方面，也因为对中国文化的天然亲和度，倾向于选择玩国产网游。显然在这样的情况下，韩国网游再好也没办法进来，但这不代表国产网游的质量已经到了超越韩国网游的境界。

在国产网游中，和韩国网游一样普遍存在创意不足、抄袭成风的现象。从世界观、人设到直接抄袭国外游戏、动漫的名称，国产开发商都干得出来，甚至比韩国人还有恃无恐。网络游戏在10年的发展期间，已经越来越与玩家的喜好相背离。在越来越多的新作品中，为了追求利益和运营档期的产品，更是不把游戏中的文化塑造当成一回事。当我们拉开目前已知的长长的新网游测试表，可能会发现2008年底乃至2009年初上市的网游中将上演"武侠大战""横版游戏大战"。一哄而上一哄而散的"卡丁车年""三国网游年"很有可能再次出现在2009年。

如果整个市场是如此功利和浮躁，那么如Aion这样的韩国网游倘若重新大热起来，也丝毫不值得奇怪。P



DOTA，电竞新贵在2008年的火热与现实

■北京峤

“骷髅王！巫妖，打巫妖！术士接上接上！巫妖死了，都上，Nice！拿塔拿塔……散散，快散！”majia战队的队长在现场激动地喊着，兴奋的表情不由自主地挂在脸上，他扭头对自己的队员说：“赢了！”而他的队友们也兴奋地互相对视着。不过比赛还没有结束，他们还需要小心应付每次交战。

在队员的身后，狭小的比赛空间里，站满了前来观看比赛的观众。而随着majia战队的出色表现，观众也兴奋起来，并为他们的精彩表现喝彩。对抗、配合、胜负、欢笑、泪水都在这一瞬间展现出来。这就是在2008年WGT西安站上的一幕，而这个比赛项目叫DOTA。一个正经历着坎坷、艰辛与成长的电子竞技项目。

WGT与DOTA，误解与澄清

DOTA的故事似乎很久远，它原本只是《魔兽争霸Ⅲ》的一张RPG地图，从“混乱之治”时代开始流行于欧美。2004年，随着6.12B汉化版的出现，DOTA迅速扫清了所有对战平台，从一个RPG房间到十数个，很多对战平台开始出现。

对于大部分人来说，DOTA只是一张RPG地图，是一张练习英雄的地图，和电子竞技似乎没有什么关系。只有少部分人对DOTA有着自己的信念，有自己的战队和比赛以及活跃的圈子。而把DOTA带入大众视线的事件是2007年WCG亚锦赛，当时中国战队GL横扫亚洲诸强，拿到了冠军。这时所有人都开始认识到，DOTA原来可以竞技，可以成为电子竞技的项目。随着DOTA玩家在中国的迅速普及，DOTA的舆论环境也越来越好，但它还是仅限于网络，而且误解仍然存在。到了2007年，WCG、WGT等电子竞技大赛开始让DOTA向大众化转变。

2007年，WGT举办了魔兽RPG三大杯赛，其中就有DOTA项目。而在当时，DOTA项目的决赛由PLU进行直播，这也是DOTA历史上第一次有视频直播，视频直播对于电竞项目的重要意义是不言而喻的。而2007年WGT全球总决赛上，主办方“别有用心”地安排了三大杯赛冠军EHOME和魔兽SOLO队员组成的DOTA战队的表演赛。当然，最后的结果只能用“虐”来形容。这场比赛对DOTA和SOLO的不同风格进行了完美诠释，也通过视频直播让更多的人了解了DOTA，了解了中国职业DOTA战队--EHOME，并开始理解DOTA作为电子竞技项目的可能性。



DOTA区的比赛人头攒动，Infi也来观战

DOTA在2008

2008年，越来越多的国际性比赛和国内赛事开始关注DOTA。从国际来看，首先是ESWC加入了DOTA项目的比赛，接着DOTA得到暴雪的官方认可，在暴雪精英邀请赛上出现，DOTA成了正式的比赛项目。而从国外比赛的范围来看，DOTA项目可谓是真正的全球发展：欧洲、美洲、东亚、东南亚、大洋洲、中东等国家都有自己的比赛，而且水平差距不大。从国内看，各大赛事也开始纷纷加入DOTA项目。在去年的WCG上，DOTA仅仅在北京站有比赛，而且算作是全国总决赛，而在2008年的WCG，DOTA拥有了3站分站赛，最后的四强还在WCG中国区总决赛上争夺了冠军；CIG也在2008年加入了DOTA项目，奖金数额首次和“魔兽3”项目持平；2007年的赛事新贵MGC也加入了DOTA项目。当然，还有率先把DOTA推向观众的电子竞技赛事WGT，DOTA是WGT 2008的正式比赛项目。很多WGT的职业队员这样表示：“今年有打不完的比赛”。“DOTA现在在中国非常火热，你可以发现很多玩家群体都在参与和关注这个项目，你身边的人似乎都在玩它。这也是我们今年决定将其设为正式比赛项目的原因。”WGT的赛事负责人说，“其实今年WGT的DOTA项目本来只有线上选拔赛，但是因为报名人数太多，而且还有很多选手不能参加，所以我们又在8站线下选拔赛中的4站安排了DOTA项目的比赛，而从西安站的效果看非常成功。”

随着赛事的增多，DOTA的规则开始趋于完善和公平，因为DOTA比赛过程复杂，而且大多都是线上比赛，所以它的比赛规则可以说是电子竞技项

目中最复杂也是最有特色的。多变的打法、无穷的英雄组合、小范围大规模的配合都让这个项目越来越受到欢迎，就连最早认为DOTA不具备观赏性的观点也渐渐淡出了人们的视线。可以说，DOTA正在2008年走向成熟。



WGT2008西安站冠军majia战队

未来之路？

DOTA的发展并不是一帆风顺。从默默无闻到广泛接受，是DOTA从2006到2007年走过的一道坎，在2008年DOTA必然还会面临更多的问题。“如果说组织DOTA的比赛有什么困难，那就是它是一个团体项目，成本问题我们必须考虑。”WGT赛事负责人说道。现在一些赛事不设CS项目就是因为这样一个现实的问题——成本，而同为团体项目的DOTA也要面临这样的尴尬。由于在线下搞比赛成本大，对DOTA就产生了一系列的连锁影响：线下比赛困难直接决定了线上比赛的增多，而线上比赛其实是电子竞技最初级的比赛方式，有着随意性、不易感知性、不易传播、无法塑造明星等特点。如果缺乏线下比赛，DOTA永远都不可能成为一个有档次的电子竞技项目。不过，从眼下的大型赛事纷纷增加DOTA项目的情形来看，可以说困难总是有的，但是解决的办法也会有的。

二龙戏珠--WGT西安站DOTA决赛精彩战报一篇

2008年9月21日，WGT西安站比赛进行到最后一天。这一天所有比赛项目的决赛都将进行，“魔兽3”方面是王诩文（infi）夺得冠军、《星际争霸》项目由章春雷（fengzi）折桂、“实况足球”冠军由重庆国手宋显智摘得。而另一个项目，也是DOTA项目的桂冠则被majia战队夺走。majia从败者组杀了上来，苦战两局翻盘击败了另一支之前保持全胜的战队passion。

综合两局比赛来看，第二场虽然是双方决胜的一局，但是可能因为passion战队输掉了第一场比赛后心态有些失衡，完全发挥失常，原本阵容还稍有优势，但是配合失误频频出现，让人很难相信这是一支决赛队伍。相比而言，第一场比赛更为精彩，所以笔者特为各位读者带来本场比赛的精彩战报。

阵容评析

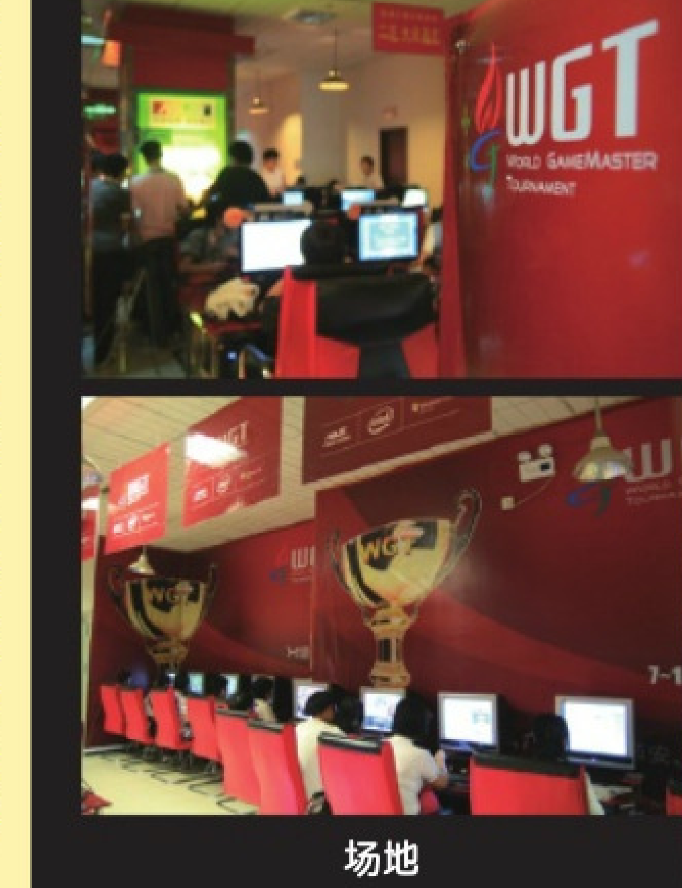
本场比赛majia战队的阵容比较“时尚”，由骷髅王、冥界亚龙、术士、圣骑士和死灵飞龙组成。骷髅王和术士的组合比较常见，因为术士优良的弹道和imba的技能能让骷髅王放心补刀，而骷髅王中后期的DPS可以用王道来形容。冥界亚龙路线多样，当本方DPS充足时，他可以成为一个合格肉盾；而DPS不足时，他又可以承担起输出的重任，他的Gank能力也非常突出。圣骑士目前比赛中不是很常见，因为能用好的选手比较少，本场比赛近卫方选择他是为了提升整体战斗能力，还有推塔的作用。而死灵飞龙是现在的热门英雄，兼具保护团队、DPS作用。从整体来看，近卫方阵容很新颖，DPS充足，而有了圣骑士和术士两个“奶妈”后，整体战斗能力比较高，而地狱火和圣骑士的召唤生物又是推塔的神兵。

反观天灾方的阵容，由树精卫士、龙骑士、巫妖、宙斯和月之女祭司组成。树精卫士也是一个多面手的英雄，能输出，能当肉盾，还是群控。巫妖和宙斯显然是魔法爆发力惊人的英雄，AOE技能输出非常可观。而月之女祭司是场上的精灵，可以辅助Gank，也可以后期输出。最后是天灾的核心英雄龙骑士，这个最近非常热门的英雄只要打钱顺利，在中后期的威力惊人，尤其是在刚到16级的时间段里，只要装备合适，可谓遇神杀神遇佛杀佛。从天灾方的整体来看，阵容不是很合理。首先是DPS不足，尽管老树和虎妞是理论上的第二DPS，但是他们输出要依靠优良的装备，而且后期的威力和骷髅王无法相比。这个阵容最致命的是缺乏先手，唯一的先手只有老树，而他的控制是大招。这意味着天灾方只能寻求团战，而在局部的战局上除非瞬间爆发，否则无法对对方构成威胁。当然，评论只是纸上谈兵，到底战局如何，我们还是迅速进入战报。

我补、我补、我补补

比赛一开始双方就非常积极，场面混乱。先是上路的老树速度在河道上方放了一个树眼，但是骷髅王和巫妖十分有经验地走到那里吃树拔掉了眼睛。镜头转到下路，月之女祭司正在近卫1、2塔之间的树林里追赶圣骑士。一阵骚动后双方归位。

上路骷髅王和术士对阵巫妖和龙骑、中路冥界亚龙单挑宙斯、下路死灵飞龙加圣骑士对抗月之女祭司和老树。这样的配置应该说双方都很合理，上路必然是最抗最激烈的，下路双方半斤八两谁也打不动谁，中路的宙斯面对中路三霸之一的冥界亚龙必然会辛苦一些。果然，上路暴风骤雨、下路连绵小雨，而中路的宙斯欲哭无泪，不一会，下路的月之女祭司就赶到中路支援宙斯。但是这样的变动却破坏了战场的格局，让天灾方陷入了被动。因为下路月之女祭司一走，老树彻底成了缩头乌龟，且不说他要对抗两个远程英雄，而且还要面对初期就有高攻击力的死灵飞龙。而死灵飞龙完全没有人拦着，肆无忌惮地补刀，偶尔配合从野区出来的圣骑士“抚摸”一下老树，着实快哉。



场地

而月之女祭司走到中路完全无所作为，几次想杀亚龙未果，不但耽误了升级和打钱，还莫名其妙送掉一条命。随着时间推移，上路巫妖的等级起来后，近卫渐渐不支，而龙骑士很舒服地补着刀，10分钟的时间，龙骑正补21个。但是反观近卫，骷髅王正补20个，冥界亚龙

25个，而死灵飞龙更是惊人的32个！应该说，近卫初期的3个DPS发展都很好，而天灾明显落入下风。尤其是下路，可怜的老树面对冥界亚龙的摧残显得很无奈，10分15秒，天灾下路一塔就宣告被破。死灵飞龙已经拥有2500的金钱，点金入手。

下路塔告破显然打乱了天灾的节奏，老树跑到上路准备Gank，而月之女祭司来到下路。这时天灾阵容的尴尬就显现出来——无法有效Gank。英雄不停游走，但是无法打乱对方的节奏，上路老树和巫妖也只能杀死术士一人，而骷髅王却轻松逃掉。之后双方打得较为混乱，上路天灾龙骑士站住一线，而巫妖负责保护这一路，并配合月之女祭司杀掉术士。中路近卫的圣骑士站住一路并配合骷髅王推掉天灾中路一塔。而下路依然是冥界亚龙的天下，他开心地补着刀。20分钟，双方进行了第一次团战。在上路，骷髅王和圣骑士准备越塔杀死老树。哪知老树太硬，虎妞和巫妖支援到位后他还没死，接着就是一个大招，缠住了骷髅王和圣骑士，圣骑士倒下，骷髅王准备跑路。宙斯迅速支援到位，并开始电击骷髅王，而近卫的术士和亚龙也马上赶到现场。骷髅王倒地，但是还有一条命，站起！亚龙、术士就位，3名近卫英雄想向4个天灾发起攻击。首先把所有招都给了虎妞，尽管虎妞一跃准备逃掉，无奈骷髅王又是一锤子结束了他的生命。那边厢，宙斯准备浑水摸鱼杀死近卫断后的术士，但是圣骑士死去，他的小兵还在，结果成了一堆兵反追宙斯，无奈的宙斯只能往近卫方向逃跑，结果天灾阵型彻底打乱，宙斯和老树巫妖被隔开。而没有大招的老树和巫妖毫无战斗力，只能看着对方杀死宙斯。第一次团战，近卫以1换2。


虎妞前期无谓的走位让天灾两路陷入被动


20分钟，双方进行了第一次团战

团战23分钟时死灵飞龙已经打出了圣者遗物，而龙骑士是点金加2500块钱，但是补刀时间结束。

阵容的威力


骷髅王的先手在比赛中起到了关键的作用


宝宝军团

舒服了23分钟的死灵飞龙终于迎来了末日。思想麻痹的它轻易被虎妞的神箭射中，接着巫妖和宙斯到位，结束了死灵飞龙的好日子。但就在死灵飞龙倒地没过20秒时，上路近卫4人加一堆小弟也杀死了龙骑士。两个前期补刀男几乎同时倒地，而这也宣布着比赛节奏正式加快！

25分钟，刚刚来到下路的死灵飞龙又一次被群殴致死。而看到死灵飞龙的悲惨遭遇，近卫方决定同心协力集体推中，第二次团战拉开序幕！面对没有先手的天灾，近卫肆无忌惮直接拆塔，而拥有了梅肯的圣骑士简直是“奶妈”中的极品，完全可以瞬间抵消天灾的魔法伤害。正当宙斯露头准备清兵时，骷髅王直接一个飞锤砸中他！然后就是术士的地狱火，群殴……宙斯倒地。天灾的AOE也不含糊，瞬间将骷髅王和圣骑士打成红血，并杀死了冥界亚龙。本以为都是红血的近卫会撤退，哪想到他们十分生猛，看到突前的巫妖，骷髅王又是一个飞锤，剩下3人将巫妖送回温泉。攒着钱没有花的龙骑士装备有差距，面对红血的对方英雄也不敢上前。而当虎妞回复后重新进入战阵，近卫方选择了撤退。不过托大的圣骑士却去了天灾野区，结果被虎妞和龙骑士抓个正着。第二次团战双方2换2后结束。

29分钟，近卫的目标是对方仅存的一个外塔——下路中塔。除了死灵飞龙之外的4人集结下路。而天灾也是除了龙骑士4人集中下路，英雄、地狱火、小弟、小兵，一片混乱，大战一触即发。这时死灵飞龙也加入战团，近卫光召唤生物就有一个加强连，并且很顺利地推掉下塔。接着5人的目标放在了下路内塔。在下路坡前双方一场大战，这是第三次团战，天灾无死亡，近卫却阵亡4人，而杀人数上天灾也开始领先。

不过遗憾的是，DOTA是个团队的游戏，而阵容就是对这个概念最好的诠释。随着比赛的深入，天灾缺乏先手的缺陷越来越明显——无法组织小范围的Gank，比赛节奏还是掌握回近卫手里。25分钟，近卫集中攻击上路。这次他们吸取了教训，骷髅王先手直接给了巫妖，而一套连招过后，巫妖倒地。没有巫妖，天灾的输出立刻变得很乏力，而极品“奶妈”的双保险还没有拿出来。近卫很轻松地破了天灾的上路，这之后的比赛就毫无悬念了。35分钟，天灾除了龙骑士的装备还可以看一下，其他英雄的装备惨不忍睹，巫妖甚至连梅肯还没有出来。40分钟，近卫Farm肉山，天灾前来围剿，所有魔法用光后，天灾的DPS完全无法与近卫抗衡，就连圣骑士的宝宝和死灵飞龙的龙儿子的输出都比天灾的英雄高。40分钟，天灾在龙骑士的带领下象征性地杀到了近卫的中路二塔，但是之后近卫一波反扑直接破了天灾的三路，Passion战队打出了GG。



天灾的失利完全在于阵容。如果他们的思想是4保1的话，就应该选择Gank能力更强的英雄，比如潮汐、火女或者撼地神牛。如果他们希望打后期的话，那就应该选择更适合担当后期的角色，比如月之骑士、灵魂守卫等。反观近卫的阵容很明显，3个DPS站住3路，拼后期，而且搭配合理，赢得比赛也在情理之中。P


亚军passion战队

幻想三国志4外传

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《幻想三国志4》是一部优秀的国产角色扮演大作，紫丞的沉谋机算、智周万物，楼澈的多情重义、坦率纯真给玩家留下深刻的印象。不过，还有很多的剧情没有交代，如楼澈到人间之前的天界生活是怎样的？绯花勾陈和黑火腾蛇为何对紫狩心怀怨恨？楼澈和紫丞分道扬镳后，究竟都做了哪些努力？这一切，都在这部外传中详细披露。

这部外传与本传整合在了一起，本传是以紫丞为主线剧情的，而外传则以楼澈为主线来演绎剧情，两条线索在中间有机会切换。外传新增了很多支线任务，还增加了5种结局，其中有一个大圆满结局，能使紫丞、楼澈、献帝全部存活下来，还能促合南宫毓和公孙宛儿的姻缘，为本传中紫楼必死一人而感伤的玩家，现在终于可以看到这幸福的一刻了！

精品 8.6

制作	宇峻奥汀
发行	寰宇之星
类型	角色扮演
语种	中文

文化包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：7.5　剧情：9.5

云海孤星 闹天界兴风作浪
魔族少主 沉冰渊落魄失魂

楼澈自幼拜在伶叶先生门下，在伶叶先生和离墨师兄的袒护下，在天外云海兴风作浪，令众仙头痛不已。时光荏苒，楼澈已长大成人，这天又是天恩节的日子，楼澈在比赛里陷害了几名仙人，自己不小心也掉到了金陵阙，和金神打个招呼便悻悻离开，在外面伶叶先生又开始唠叨，问他一天之内惹了多少祸事。

这天早上，楼澈在仙云憩得知武霸去了龙门，手上还拿了只可疑的药瓶，可能要对他挟怨报复。在龙门找到武霸，他用青冥水毒害了溪中的鲤鱼精。打败武霸，与赶来的玉蟾仙子说笑，随手把拾到的珠花送给了她。

不小心一跟斗摔到了金陵阙

为救中毒的鲤鱼，楼澈四处寻求解药。找到天将冯轲将他支走，便动手将仙丹仙药扔到尧光炉里炼制，没想到把宝炉爆掉了。转身来到云海药殿，和仙子们左拥右抱欢笑一堂，把回殿的百谷先生气得暴跳如雷，唤来葛丽兰教训楼澈。打退葛丽兰，楼澈开始和百谷讲条件，以偷取四长老的秘密手卷来换取青冥水的解药。


楼澈还经常找仙女姐姐打趣聊天

云学宫的辛阂先生正用魔兽给仙童们做练习，楼澈出手将魔兽中央救了出来。带着中央在四长老的房间里翻箱倒柜，最后在阿房长老的房间里找到泡在水里的水灵猴，据说它能医治百病，于是将猴子带往龙门，没想到水灵猴离开水便不能存活，鲤鱼精也随后不治而亡……

惹祸无数的楼澈被伶叶先生说得哑口无言，不但被禁足仙云憩，还要交出魔兽

中央，楼澈自是不愿意，伶叶正要发威，师兄离墨过来打了圆场。回到仙云憩，楼澈为了寻找走失的中央前往红梅憩，在巨剑前拾到红梅幽瓣，解除剑上的封印后进入封魔螺旋迷宫。走藏虚印→封魔螺旋①→毁神阶→封魔螺旋②→碎元阶→封魔螺旋③→形灭川堂→螺旋终点，在这里打败魔兽饕餮，然后将身上的仙丹仙药给它吃下，发飚的饕餮一路狂奔，众仙人将它和楼澈一道打出了云海。

支线任务：芷波仙子的礼物

游戏开始到云海中庭→步云道→云海医殿，找芷波仙子对话能拿到赤蟾丹。

支线任务：请假的孩子

游戏开始到云海中庭的归真居找归真仙人，楼澈受托给生病的阿泉请假。到云学宫向迎薇女仙请假，顺便再将习题交给归真仙人，得到250两。

支线任务：海逢仙人的请求

游戏开始往步云道找海逢仙人，得知他需要一种天旋晶的东西练药，前往封魔螺旋→形灭川堂拿到天旋晶，交给海逢仙人，得到250两。

支线任务：苟钦仙人的挑衅

到云海中庭找苟钦仙人对话两次，遭到他的奚落和嘲笑。在楼澈被禁足前，再找苟钦仙人对话，能够和他打上一架。

楼澈和饕餮掉落在熏风聚落外的河里，被祷告的村民当成显灵的河神，苏合和南宫毓毕恭毕敬将楼澈请到村里歇息。在南宫敏的请求下，楼澈答应收他为徒，随后应哈达的请求给桑雅治病。神情恍惚的桑雅将赶来的楼澈当成了采花贼，在喊叫声中苏袖现身，不由分说便动起手来。战后的对话选择：

1.这男人婆还真是奇怪……（苏袖好感度↑）

2.这男人婆真是莫名其妙……（苏袖好感度↓）

战后和解，两人开始在村里寻找采花贼的线索，分别与苏合（长老帐篷）、少女安亚和小豆子（河畔）说话，然后回到客棚休息。晚上前往河岸布局，楼澈化成一名女子身形等候采花贼的出现。采花贼如期而至，打完将他交给苏袖处理后事。第二天前往长老帐篷，苏袖正在和苏合说话，见楼澈进来便将一坛熏风扔了过来，楼澈初试美酒，回味无穷，以至于半夜也不能成寐，便跑到酒帐去偷取熏风，却碰到一名黑衣人，纠缠中发现那人竟是苏袖！楼澈和苏袖相持不下，苏合调解说只有一人才能拿到剩余不多的熏风，于是楼澈和苏袖打赌，若能证明河神的存在，便得到剩余的熏风美酒。楼澈决定带苏袖和南宫毓去找冰夷族的河神，走薰风午原北侧→薰风午原入口→大地图→月陵渊，发现这里已被冻成万丈冰渊，不服气的楼澈施展仙术将整座冰湖熔化，在湖底意外发现奄奄一息的紫丞，将他带回熏风聚落救治。

痛失熏风 赴长安千杯买醉 幸遇良友 斗驿馆一见倾心

将紫丞安置在长老帐篷里，楼澈给他的身体输入仙气，却使他的伤势更加严重，于是前往云海求药。使用隐身术潜到尧光炉拿转生金丹，再往云海医殿拿清领神丹，当跑到云海中庭时被辛阂和姜羌追上，将两人击败后相丹和伶叶先生赶到，相丹盛怒之下要废掉楼澈的修为，金神和离墨现身说情，相丹便让楼澈继续在人间历练，学习分辨仙魔是非的本领。回到熏风聚落发现紫丞已然离开，当楼澈得知紫丞已将余下的所有熏风喝光，便忿忿的发誓来日定报此仇。为解难耐的酒瘾，楼澈采用苏袖的建议：到长安城的醉香楼吃喝一顿！

支线任务：桑雅的谢礼

由熏风聚落前往长安之前，到桑雅帐篷找桑雅说话，她会为采花贼事件答谢楼澈，得到红绫肚兜。

支线任务：少女情怀总是诗

由熏风聚落前往长安之前，到河岸找少女挽香，她开始念起诗来。第一题选4，第二题选1，得到甩手镖。



在熏风聚落里收集采花贼的线索

偷熏风的时候与苏袖不期而遇

楼澈、苏袖和南宫毓来到长安，在醉香楼开怀畅饮，不料囊中羞涩，欠了酒楼老板不少银两，于是三人想办法在城中赚钱付酒账。在客栈外的小河边与小女孩喜雀说话，击退前来抓捕她爹爹的官兵，然后将她送往金盆赌坊。在赌坊里遇到醉汉挟持着容仙赌钱，上前赶跑醉汉救下容仙，容仙道谢后转身离去，望着她的背影，楼澈对话选择：

1.她走得真快……（容仙好感度↑）

2.怎么说走就走！（容仙好感度↓）

将喜雀交给赌坊老板谢昂，在里间看到女神医为他的妻子治病。回到街上继续寻找线索，向路人打听到薛家发生的变故，便赶到薛家调查，在门外遇到姬霜向薛博询问家里发生的事情。姬霜离开后，在门口发现魔族特有的金濮花，进屋向薛博问话，然后再到城中收集线索。前往长安西巷找修仙士平四、到葛家屋找葛菊、到丽人巷找阿火伯，从他们口中得知薛家事件的细节。回客栈等到半夜，前往薛家门外遇到遇到薛博的妻子觅兰，和赶来的姬霜进行战斗。多段攻击才能对姬霜造成伤害，饕餮负责恢复，用南宫毓的“逆月息日”和苏袖的“云涌剑”主攻，楼澈的单体高伤害招式在两人的段数累积后再发动，战后会掉成片宝箱，用饕餮的“肚里乾坤”、楼澈的“龙飞凤舞”（集满灵气弹可打群体）来打。

在薛家听到觅兰的倾诉，原来她是魔族身份，被赶出家门后丈夫请仙士来为女儿栗栗治病，栗栗的状况却日渐恶化，因此用魔族的金濮花来改善她的病情。在众人努力下，薛氏夫妇重归于好，至于栗栗的病仍用魔花来维持，希望日后能找到根除的方法（游戏中期，完成支线“女神医的真实身份”）。

在街上和姬霜谈过话，醉香楼的老板跑过来追债，楼澈

让苏袖和南宫毓先随老板回去，自己前往驿馆博取御城仙士的名号，或许会有银两赚进。

来到长安西巷的驿馆大厅，在这里和众仙士展开两场厮杀，用饕餮的“肚里乾坤”来打，楼澈辅助恢复。第2战也要用群攻来打，否则每杀死1名敌人，都会激发其他敌人的潜能。战斗结束遇到紫丞，他也是来取御城仙士之名的，两人展开对决。战斗开始会有对话选择，若选1会有魔兽穷奇帮助紫丞战斗，难度增加，不过会有宝箱奖励（岐灌之角）。就在楼澈和紫丞相持不下的时候，鹰涯和琴瑚赶到驿馆之外，紫丞抽身逃开，用琴声将两人引至屋顶，向他们说出自己的计划。楼澈尾随追至，大笔一挥将驿馆轰成了废墟。对话选择：

1.而且这弹琴的挺厉害的……嘿嘿！（紫丞好感度↑）

2.而且他害本大爷当不成御城仙士……（紫丞好感度↓）


楼澈和苏袖在醉香楼里开怀痛饮


在赌房遇到被恶徒挟持的容仙

回到醉香楼，楼澈用身上的仙家宝贝抵了酒账，老板笑逐颜开连忙吩咐布置酒席。正喝酒间，紫丞一行赶来，这时有家丁给紫丞送来百花楼的邀请帖。楼澈和紫丞意气相投，相邀往城中的紫府把盏言欢。酒席间楼澈道出被恶鬼师傅逐出天界的经过，而紫丞也道出被封湖底的缘由，一切都是曹操制造的祸端。不知不觉，楼澈一行以及容仙都被酒中的迷药毒倒，紫丞不忍心杀掉楼澈，带着鹰涯和琴瑚前往百花楼。楼澈醒来后叫起南宫毓，两人也打算到百花楼见识一下。在百花楼前遇到怅然若失的紫丞，两人在街上争论起来，魏兵闻风而至，突围出来回到紫府，苏袖、容仙等人已然醒转，苏袖接到书信后离队，紫丞得知孙曹正试图联姻，便邀请楼澈一道参加曹操在玉琼苑举办的宴会。

支线任务：万里寻父（前篇）

前往聚落的哈达帐篷找哈达谈话，他会赠送给楼澈1瓶羊奶酒喝。日后到巴西三寨的三曲雪林，在雪地上找到冻晕的康怡，楼澈将身上的羊奶酒给她喝下。康怡苏醒后说要凭半块玉坠寻找失散的父亲，紫丞吩咐手下将她送至成都。日后到成都的锦玉客栈雅字房看望康怡，得到神丹·回天。

支线任务：教训乱给仙丹的修仙士

在完成薛博家主线事件后，到长安丽人巷修理平四和段八，取胜后得到银两384、真元、六合甘露丹×2、玄天玉瓶甘露。

魔琴杀气 紫丞勇闯玉琼苑 雪域冰川 黎王智取瓦口关

来到洛阳游览一番，楼澈忽感腹中饥饿，便前往客栈投宿。在客栈前被老板阻挡在外面，原来里面来了尊贵的人物。这时一名少女冲了出来，将楼澈撞翻在地，看样子那女子行事极为霸道。在她离开后，远处传来一声低沉的吼声，琴瑚听出是朋友赫郎的声音，便领大家前往洛阳东巷的月下香，这里是戏班的所在。见方才客栈遇到的少女正在敲门，楼澈上前解除了地缚术法。和少女一道进入楼里探查，来到2楼的月香房前，琴瑚阻止大家开门，说感受到地仙赫郎的沉重悲伤。转身来到后院，看到院正中有一株红梅树。这时天色忽然起了变化，穆月香现身介绍少女的身份，原来她是曹操的义女璎珞，京城的第一大美人。忽然之间大厅中笙鼓齐鸣，在后院里拾取红梅幽瓣，和大伙一道回到大厅，这时有很多人在练习杂耍，是戏班在为玉琼苑的宴会排练。这时穆月香为大家端上香茗，紫丞大喝一声，原来这个穆月香是鬼灵所化，香茗中已被下了毒药。穆月香身份暴露后，赫郎出现并朝众人狂攻而来。打败了赫郎，得知本该位列仙班的他爱上穆月香的经过。穆月香因被仙士所杀，怨灵凝聚不散四处害人。


在洛阳月下香遇到赫郎和穆月香

离开月下香，楼澈和紫丞决定前往仙士驿馆调查杀

杂谈 关于三国的文学

■北京 Griffin

相信你玩过的三国游戏绝对不止《幻想三国志》一款，对于一个稍有些游戏龄的人来说，随便闭上眼睛就能说出十个八个的三国游戏，《三国志》《三国无双》《武将争霸》等，什么类型的都不缺。这是很容易理解的事，因为三国这段历史实在是太迷人了，只要和三国搭上边，总能吸引很多人的目光。游戏只不过是众多表现形式中最年轻的一种，三国的漫画、影视作品数量都很多。作为三国最初载体的文学作品形式，更不乏类似的佳作。

无论是普通的喜好还是专业的历史研究，《三国志》都是最重要的文学依据。但是，《三国演义》远比《三国志》流传广泛，脍炙人口。大家心中总是对那段传奇般的历史心存幻想，也正因为如此，各种相关作品大行其道。

《反三国演义》是一本成型较早的三国相关文学，其作者是周大荒。《反三国演义》全书共60回，中心思想就是“拥刘贬曹抑孙”，最后天下终归于刘。小说各回有作者的“异史氏曰”，交代其翻案缘由，并评判三国史实和《三国演义》。《反三国演义》虽悖于史实，但作品发抒胸臆，愤世疾俗，使人读起来有大快人心之感，不失为别出心裁的历史小说。

《风起陇西》是国内著名祥瑞派作家马伯庸的代表著作，也是国内第一部以三国为题材的军事间谍小说，开创了新形态悬疑小说的先河。朔风的陇西大地，魏蜀两国执拗的男儿燃烧意志和激情，展开了一场惊心动魄的情报战争。小说中所描写的那种政治阴谋当然是在历史上不存在的，只是一个基于真实人物的戏说。故事讲述在蜀汉第二次北伐战争时期，魏将王双的大军遭到蜀军的新型弩机小队伏击，全军覆没。不久，埋伏在魏国内部的蜀国间谍陈恭，无意中发现魏国派遣了一名精锐间谍潜入蜀国。这个消息送回蜀国之后，一场惊心动魄的情报战争，在不被历史记录的黑暗中开始上演。

《商业三国》虽然算不上是很优秀的三国相关文学，但是它的题材比较别致。故事讲述一个曾经当过教师的商人和他的三个教师朋友，在一次去神农架探险的过程中穿越时空来到三国时代。他们目睹当时的中国现状，对于即将来临的五胡入华时代有着深深的忧虑。为了避免历史长达300年的苦难，他们决定在这乱世中干一番事业，以商立国！他们利用发达的经济和先进的产品，创建更适宜发展经济的社会制度，建立更强大的军队，推行自己的统一大业和殖民计划。他们的眼光已经超越了中原的争斗，望向遥远、广阔的世界。

如今三国相关文学作品数不胜数，其中质量自然良莠不齐，但至少大多数都能称得上别出心裁。如果读者有心，可以找来阅读一下。其实，三国相关文学发展到今天，早已和历史无关，就像这些三国题材游戏一样，只为博人一乐足矣。

害穆月香的仙士。在驿馆外听到两名仙士的谈话，闯入驿馆打百人战，随后在驿馆大厅中见到来自天界的离墨和冯轲，离墨在了解事件原委后，同意众人将钟贵和周方两名仙士带走。回到月下香，在后院看到白莹在控制赫郎，他正在吸食生灵之气。打败了赫郎，白莹见状逃走，紫丞用魔气救醒了赫郎。前往月香房见到赫郎和复活的穆月香，两人对众人所做的一切表示感谢，穆月香将玉琼苑的请帖送给紫丞，随后他们便离开洛阳隐居。


白莹控制赫郎吸食生灵之气

前往城外的玉琼外苑，在门口被守卫的士兵拦住，虽有请帖也不肯放面目生疏的众人进入，还好楼澈急中生智，化妆成“美女”的样貌，以戏班的身份混了进去。往前到百艳回廊，遇到衣着邋遢的陆逊懒洋洋地睡在大石上。总管曹朱见到美丽的容仙，色迷迷的上前调戏，陆逊醒来将他敲昏拖入树丛，随后又在石上呼呼大睡。来到凤影楼外，紫丞将楼澈支开，然后独自进入宴会现场。紫丞在琴声中杀掉曹操的替身，面对文武大将扬言要夺取江山社稷，一言既出，满座皆惊。大闹联姻华宴后，紫丞到房间里劫走了璎珞，逃至楼外遇到大群搜捕的魏兵，在这里与陆逊交手。陆逊会使用“还彼自身”来反弹伤害，注意在他施这招的时候停止攻击。打完陆逊逃出玉琼苑，众人返回洛阳调查大闹玉琼苑之后，孙曹联姻谈判的结果。在街上分别找朱盛才和湘依谈话，再到客栈听冯珊和李胜的谈话，得知联姻失败，孙权和曹操两方的关系日益紧张。来到客房，紫丞放开璎珞，不想璎珞突然挥刀朝紫丞刺去。楼澈对话选择：


紫丞大闹玉琼宛宴会现场

1.没想到这美女姑娘还挺狠的！（璎珞好感度↓）

2.没想到这美女姑娘的脾气这么硬……（璎珞好感度↑）

璎珞离开，容仙为紫丞疗伤。来到城门被禁军阻住，禁军首领竟是魔族的首辅宵明，看来他潜伏在禁军中另有所图。宵明对紫丞这位新魔主并不认可，打败他后，紫丞答应寻回腾蛇和魔兽混沌来证明自己的实力。璎珞这时现身，让宵明缉拿众人，宵明却托辞走开，紫丞于是挟持着璎珞离开洛阳。

蜀魏两军在巴西瓦口关相持不下，紫丞一行决定前去帮助刘备，以争取蜀军的力量。来到巴西入口，楼澈对紫丞的志向很是激赏，这时风瞿先生赶来说出攻击三寨的计划。先走三曲雪林→蒙头前道→蒙头寨，打败守寨魏兵，将黎王大旗插在塔楼上。接下来走蒙头前道→岩渠前道→岩渠寨，战斗中有风瞿在场外法术支援。走岩渠前道→荡石前道→荡石寨，在这里和张郃战斗，隐藏任务是在小兵全清前打倒张郃，因此要集中火力攻击张郃，在崔嵬清完小兵前打倒主将。张郃败退瓦口头，崔嵬在后山挖掘一条直达瓦口关的通道，琴瑚则为璎珞治疗伤势。走薄霜幽林→九分岭→瓦口隘道→瓦口关，打败了刘绪，紫丞放他逃走，然后前往九分岭堵截逃走的张郃。在九分岭遇到张飞，众人和张飞进行一场战斗，隐藏任务是一击将张飞重伤，因此在开始要先提升命中和攻击力，再集满灵气弹一起发动攻击。等苏袖和关羽赶到，一行人由后山的通道返回瓦口关，在城里楼澈要和张飞来一场单挑战斗，打法和前战相仿。众人在主将房饮酒至深夜，楼澈回房后夜不能寐，便来到屋外走走。在这里会依次遇到3位女孩，如和任一女孩提升好感度，则会和她深入聊下去，而其他女孩的事件会关闭。

在屋前遇到苏袖，她会提到容仙到河边去了，让楼澈去看看。对话选择：

1.这样吗…？也好……（苏袖好感度↓）

2.唔…可是男人婆，本大爷……（苏袖好感度↑）

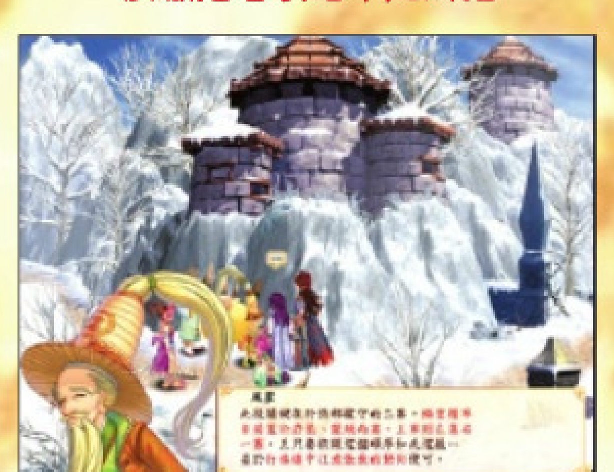

楼澈抱着璎珞不知所措

来到河边见容仙，她说看到璎珞去城楼下了，对话选择：

1.啊，原来你是因为这件事，好吧……（容仙好感度↓）

2.美女姑娘吗？可是……（容仙好感度↑）

在城楼下找璎珞谈话，璎珞对楼澈发脾气，对话选择：


巴西入口，风瞿道出攻夺三寨的策略

1.哇，好凶，算了算了……（璎珞好感度↓）

2.唉，你又何必对自己那么不好……（璎珞好感度↑）

和女孩谈完话跳到屋顶喝酒，看到紫丞在城墙上沉思，便喊他一起喝酒。对话选择：

1.哦，本仙人乱猜的……（紫丞好感度↓）

2.因为你也睡不着的样子……（紫丞好感度↑）

两人聊至天亮，把三寨事宜交给张飞管理，一行人和关羽一道前往成都拜见刘备。

仙士为患 碧澈河畔破幻阵
冰美之虞 翠华宫中御石龙

见到刘备，紫丞表明自己的身份，请他协助自己抗曹，并承诺在三月之内取得汉中之地。休息一晚，在大厅向诸葛亮告别，然后动身前往建业见孙权。出城时得知碧徽河畔有河神显灵，于是由彩锦道来到河畔，容仙发现那人不是真正的河神，于是上前将她击败，取胜后众人被传送到黑暗的幻阵之中。紫丞一行由缚之间往下走至咒之间，在这里找到失散的楼澈，然后到迷之间找到失踪的孩



子，带着小孩返回缚之间，楼澈用仙术打开新的通道。往前到破之间，打跑方瑞和葛秋两仙士，然后和小孩明华说话，从他身体里取出水玉，再回到迷之间将两仙士杀掉破除幻阵。回到岸边，向城人公布真相，将水玉归还给碧徽河神。

来到城门遇到南宫响，南宫毓邀请众人往南宫家一行。由青桑街进入南宫宅院，在大厅里见到南宫尉和葛氏，看到葛氏对南宫毓的态度，众人心里感到很是不平，楼澈甚至要用仙术将葛氏的嘴封住。紫丞决定晚上在府上留宿，或许能看出事件端倪。在院子里听侍女聊天，在客房听南宫毓讲起南宫家和公孙家解除婚约的事，紫丞对他哥哥南宫响有所怀疑。这时有人朝屋里施放毒针，沿青桑街、碧徽河畔一直追到南宫禁地，在禁地里发现1只大水盆，南宫毓说这是南宫家世代守护的九眼井，楼澈忍不住上前洗了把脸，众人瞬间被传送到一个有很多阶梯的空间里。九眼井迷宫的走法很简单，看到眼形的传送点就往回踩，一直传送到九眼之捌再往上走，出来发现来到了建业的公孙家。在院落里遇到公孙宛儿，开始打百人战，4分钟内清完会掉宝箱。前往大厅找公孙胜谈话，宛儿对众人不肯轻恕，还好有孙桓和陆逊说情才算作罢。孙桓对紫丞很感兴趣，打算将他引荐给孙权。与孙权谈论联合抗曹的事，为了证明自己的诚意，承诺在1个月内替他取得宁归航海图。回到城中往城西走，在孙桓居和孙桓饮酒至深夜。


南宫家和公孙家的禁地以九眼井相通

第2天前往建业东侧的明风港，众人乘坐大船寻找海图。在途中大船遭到冰夷族人的攻击，无奈弃船跳入水底，发现这里别有洞天，前面便是冰夷族的居住地了。游到翠华宫见到柯岐，她是冰夷族的族长，也是容仙的姐姐，她认为紫丞在欺骗妹妹的感情，此时楼澈的选择：

1.奇怪，怎么觉得心里不太舒服……（容仙好感度↑）

2.啧，弹琴的还真是艳福不浅啊！（容仙好感度↓）

众人和柯岐展开战斗，只有5段以上的攻击才能扣血，因此要用多段攻击的招式，并且等集体恢复完一起出招。战后紫丞说服柯岐让容仙留在他身边，随后柯岐说出翠华宫面临的难题，冰夷始祖的怨气累积正使翠华宫不断沙化，如此终有崩塌的一天。来到冰夷之殿，看到一条石龙（河神冰夷）被白莹唤醒，随后与河神冰夷展开战斗。打完冰夷，翠华宫恢复正常，从柯岐处拿到宁归航海图，众人被她送到了月陵渊，在地上拾起一枚红梅幽瓣。

支线任务：女神医的真实身份

从翠华深渊回来，在洛阳的街道和叶初交谈，得知神医去了瓦口关。来到瓦口关的主将房找到女神医，从张飞口中得知女神医的身份是公主瑶甄，于是苏袖上前请她治疗长安薛家栗栗的病。接下来要寻找治病的道具清露丹，根据南宫毓提供的线索来到成都，在彩锦道找仙士奉遣，南宫毓向他要来清露丹。回到长安薛家，瑶甄拿到清露丹后离开。回客栈休息，第2天返回薛家，瑶甄说要找琉木实和藏红根两样道具才能为栗栗解毒。来到落仙谷的流云瀑布，看到夏侯翎正与鬼面蜘蛛搏斗，帮她收拾掉蜘蛛，拿到琉木实。再到成都刘备府找孔明谈话，刘备回府后拿到藏红根，再返回长安薛家，瑶甄给栗栗解掉毒根，分手时这位姑姑赠给紫丞笑佛头巾。

回到成都到纪家屋休息，紫丞要求房主纪草准备一盆水，表示要好好照顾容仙。楼澈的对话选择：

1.答应要好好照顾啊……（容仙好感度↑）

2.说的也是……（容仙好感度↓）

不久诸葛亮来到纪家屋，紫丞把航海图的副本交给他，这时赵云说张郃率兵攻打葭萌关，苏袖跑出去要找张郃报仇，紫丞连忙叫楼澈把她追回来，楼澈的对话选择：

1.咦！本大爷？好吧！（苏袖好感度↑）

2.这……呃……还是弹琴的你去吧。（璎珞好感度↑）

敌友莫辨 葭萌关刀兵相见
恩仇难消 黑火洞封印之战

根据纪草夫妇收集来葭萌关的情报，紫丞决定前往葭萌关帮助刘备的军队。到大营主将帐篷找霍峻和孟达，派琴瑚帮他们寻找水源，然后到城墙上眺望，在大家说笑的时候，紫丞沉默不语若有所思。等琴瑚归来，一行人前去接应黄忠将军。回到主营，走关外荒道→关外长道→后卫营→石旱长道→沙牙长道→中锋营→黄军迷宫→黄军迷道→枯木道→前锋营，紫丞和黄忠的所见略同，使黄忠对紫丞另眼相看，两人经过筹划，开始与张郃的部队正式交锋。


大家伙在城墙上不断说笑，紫丞却心事重重


紫丞得知楼澈是杀父仇人之徒，上前与之决斗

接下来的战斗无所谓输赢，不过注意随机出现的白猴子，会随机掉落装备，如幸运之魄、古镜寻荒等。经过

前锋、中锋和后卫营地的几场战斗后，张郃吩咐士兵在主营休息。及至半夜，紫丞一行潜入营地点起大火，蜀兵也利用地道杀进营地，营中混乱一片。来到主帐前打败张郃，司马懿出现将张郃救走，苏袖尾随紧追。这时楼澈心中有所触动，连忙前往葭萌关上见伶叶先生，两人的谈话被赶来的紫丞听到，没想到楼澈竟是杀父仇人之徒，便向楼澈提出挑战……


在秘洞中解除腾蛇的束缚

战后的紫丞失意地回到营地，发现霍峻和孟达被杀，琴瑚等人也被猎魔香和醉仙草迷倒，往前遇到司马懿和璎珞，了解他们暗中勾结设计陷害众人的真相，随后紫丞的意识模糊，被司马懿所俘并押送邺城大牢。楼澈等人赶到邺城营救紫丞，得知紫丞即将在校场处以极刑，于是混入校场伺机行动。紫丞被押入校场，向曹操索琴一把，从容的弹奏一曲。当成群的虎豹扑向紫丞时，紫丞用身上的魔血将它们化为魔物，扬言要用自己的鲜血将在场的人化为魔物，曹操连忙命人将紫丞押回大牢。大牢里，紫丞听刘绪向他表露心中的愤懑，承受弟弟向他刺来的仇恨一剑。在刘绪离开后，挣脱了缚魔锁印朝皇宫行去。

宵明率雨苍山魔众拥立紫丞为王

楼澈一行在客栈等到暮色降临，乘魔兽穷奇跳至皇宫屋顶，兔起鹘落般朝前方跳跃，走永仁宫→金凤阁→军机处→玄龙阁→宁心阁→昭阳宫→顺天阁→永平殿，在这里遇到白蛇精缀玉，击败她后得知献帝在宫中的无奈生活，她因曾受恩于献帝，一直忠诚的守护在这末路皇帝的左右。说话间宫内发生骚乱，众人跳落庭院行进，在偏殿遇到逃出的紫丞。走皇宫中庭→皇宫回廊→皇宫南门，来到皇城后山遇到刘绪率领的禁军，无奈的击败他，随后夏侯渊率队赶到，全然不顾刘绪的性命吩咐放箭，宵明掩护紫丞等人逃入石壁密洞。



这里是皇城禁地，也是封印魔族混沌之藏和黑火腾蛇的地方，宵明潜伏在皇城也就是为了他们。宵明称只要紫丞能取得腾蛇和混沌，便率领雨苍山魔众忠心效命。骑上魔兽穷奇，走黑火之眼→黑火纵道→冥烬曲道→焚影岔道→黑火藏道→黑火之心，在这里找到被紫狩封印的腾蛇，为他解除掉封印却遭到猛烈攻击。战后尽管万般解释，腾蛇仍然不能原谅紫狩当初将他封印此地。众人带着苏醒的魔兽混沌离开密洞，在离开邺城的时候遇到被魏兵围困的璎珞，伸出援手将她解救出来。

支线任务：爱儿的遗物

前往建业东侧的周家屋，周婆婆的儿子出海遇难，答应帮她打听消息。前往翠华深渊入口拾到沉船上的玉坠，回来交给周婆婆，得到甲子丹。

支线任务：被黄沙掩埋的宝藏

楼澈和紫丞在葭萌关分手后，前往长安丽人巷找阿火伯，得知葭萌关埋有宝藏。前往葭萌关黄军迷道和断头将军谈话，拿到驾雾短靴。

支线任务：公孙宛儿与南宫毓的情缘

（※圆满结局必须）

拿到混沌后，在成都的青桑街看到一道黑影从南宫家飞出，由碧徽河畔追入南宫禁地，穿过九眼井迷宫来到建业公孙禁地，在院落里听侍女的对话，再到公孙大厅外听南宫响和宛儿的交谈，南宫响怀疑宛儿潜入南宫家施放毒针。在南宫响离开后，到建业东侧发现南宫响被黑衣杀手打倒，赶跑杀手从地上拾到公孙总管令牌。为了南宫响的安全，将他交给成都碧徽河神照顾，然后前往南宫家大厅，将南宫响被攻击的消息告诉葛氏。跟踪她到建业公孙家，在大厅看到管家公孙守要攻击葛氏，上前打败公孙守，公孙宛儿现身阻止。在院子里遇到梁闵，到他家里做客，结果发现酒中有毒，梁闵承认是受到叔父公孙胜的指使。公孙宛儿随后也说出公孙胜和葛氏勾结，欲吞并南宫家业的事情。回到公孙大厅，公孙胜坦白自己的所为，这时梁闵突然发难，用匕首刺伤南宫毓后逃走。来到城西的西柳畔见梁闵在向宛儿表白心迹，上前打败梁闵，公孙胜说出梁闵是他与瑜娘所生……真相大白，众人回到成都将南宫响接回，南宫毓对哥哥说出事件的真相。

逆风驱火 蜀兵设伏君回谷 分道扬镳 魔主筹谋雨苍山

在宵明的带领下，众人来到雨苍山城入口，这里有株红梅树，树下拾到红梅幽瓣。前往雨苍广场后往西部客居休息，在这里队员将分散行动，楼澈可分别与3位女角和紫丞展开选择性的对话，与之前的瓦口关相同，与任一女角提升好感度后，其他女角的事件会关闭。

前往北千竹栈桥遇到璎珞，她朝楼澈大发脾气，对话选择：

1.这个……（璎珞好感度↓）

2.那当然！！！（璎珞好感度↑）

前往广场遇到苏袖，和她讨论世间是否


向勾芒询问天神帝台的下落

有仙魔的问题，对话：

1.男人婆，不会了，只要有本仙人在……（苏袖好感度↑）

2.……男人婆……（苏袖好感度↓）

前往雨苍幽林的潭边找到容仙，得知紫丞送了凝菁寒镜给她，对话选择：

君回谷斩杀夏侯渊

1.……这样啊……（容仙好感度↑）

2.哦，没想到弹琴的有这种好东西……（容仙好感度↓）



在邺城遇到外表冷漠的姬霜

由东幽林桥道绕到山城入口，再至西幽林找到紫丞，楼澈劝他不要拿自己的生命开玩笑，紫丞却问他何必如此，对话选择：



1.你又是这样！真是气死本大爷了！（紫丞好感度↑）

2.总之！你别事事瞒着我就是！（紫丞好感度↓）

回到客居，紫丞将刘绪找回，并让风瞿先生为他疗伤，可任性的刘绪仍然忿忿不平，紫丞不得已出手教训了他。来到广场，宵明兑现了诺言，正式参拜新魔主紫丞，从此忠心追随，一起开创魔族生活的新天地。

接下来前往千华梦地，由雨苍城东到遂木培养处，乘穷奇跳到树顶进入千华梦地。走入口→千华林→春华幽径→翠羽林→修罗之庭，在这里会遇到女妆打扮的勾陈，打败他后询问天神帝台的消息，勾陈却不作答转身离去。走千华密梢→修罗花坞→翠荫密径→千华密径→梦地尽头，在这里找到梦地的管理人木神勾芒，旁边还有位少女，是天若宫的夏侯翎。紫丞向勾芒询问天神帝台的下落，得知帝台已然亡故，在临别前勾芒送给紫丞三珠树的果实，并提到红梅幽瓣的事，集齐5枚的话或许对了解事件真相有所帮助。

回到雨苍山城，前往城西客房前找风瞿先生，然后到议事厅找宵明谈话，得知刘曹大军战于定军山，于是率众前去援助刘备。来到定军山的南麓郊野，在地上发现鹰涯幼时的玩伴桂馨，带着她的尸体到桂馨居交给卓穆，得知他的女儿杏杏也跑丢了。在蜀军营帐见到黄忠和赵云，然后走定军山东麓→通霄岭北→驱风山道→驱风岩，楼澈飞至峰顶施展逆风之术来转变山火燃烧的方向。



返回定军山东麓见赵云，然后往西麓打夏侯渊，夏侯渊战败逃走，苏袖紧追不舍。走西麓→通霄岭南→通霄岭北→西郊道→君回谷，站在崖边看到夏侯渊进入山谷，苏袖跳下去挑战仇人。战斗中杀掉夏侯渊，对面山崖的曹军引爆埋在山壁中的火药，杏杏由崖边坠落，鹰涯展开双翼将她救下，紫丞等人则骑乘混沌逃离了爆炸的山谷。

返回雨苍山城西客房，在紫丞离开后，楼澈前往城东议事厅听到紫丞和宵明的密谋，楼澈反对紫丞的不择手段，一番争执之后便带苏袖、璎珞和南宫毓离开了雨苍山。

支线任务：调查三都异变之事，冷漠外表下的姬霜

在邺城看到姬霜，追到玉琼苑凤影楼前，见曹仁正劝姬霜回到曹操身边，更不惜动武来留她，楼澈上前将他打跑。和姬霜说话得知建业城内有不明人士出没在水源处，于是楼澈邀她一起前往建业。在建业东侧的明凤港和几名村民说话，得知有魔物攻击他们的村庄，潮汐也发生了异变，并且有大批魔物在驱逐定军山、葭萌关和瓦口关三地的民众，于是赶往成都通知刘备。进城时遇到魔族的纪草夫妇，打败他们后姬霜离队。

支线任务：万里寻父（后篇）

楼澈和紫丞在雨苍分手后，往成都锦玉客栈探望康怡，小二说她去邺城寻亲去了。前往邺城贵香客栈发现恶徒要将康怡卖入青楼。赶跑恶徒，发现康怡身上的寻亲信物被恶徒带走了。在长安金盆赌坊找到恶徒，打上一架得知玉佩被卖到邺城鲁家。前往邺城鲁家布坊，发现老板便是康怡的生父，到客栈将康怡带来见他，父女相聚分外高兴，得到神衣·天护。

大中至正 千华梦地评紫狩 藏怒宿怨 流云瀑布战勾陈

离开了雨苍山，楼澈决定前往千华梦地寻找使仙魔平等的方法。在修罗花坞打败小绿，穿过翠荫密径，在梦地尽头不见勾芒，却遇到在此等候的夏侯翎，两人于是相约一起在林中寻找木神，来到千华密苑，在这里遇到晏儿，勾芒也在这里出现。在梦地尽头和勾芒谈话，勾芒提到勾陈和螣蛇能够在此事件中起到关键作用，只是勾陈身上被诸神加了封印，离开千华梦地恐怕会失去自身的修行，说着将一颗护心素果交给了楼澈。

支线任务：宸晏现身

在千华梦地见过晏儿，和勾芒谈话后返回千华密苑，宸晏从睡梦中醒来，这时可选择问不问他问题。问的话他会在回答3个问题后消失，不问的话则留在原地，得到日轮金丹。

支线任务：夏侯翎的疑惑

在千花梦地找勾芒谈话后，由千华密梢到西密梢找到夏侯翎，等她去找勾芒谈话的时候，楼澈可以尾随过去偷听一下。

支线任务：琴瑚尘封的过往，一解百年夙愿

楼澈在与紫丞分道扬镳后，去过千华梦地，再前往建业的清水客栈可见到紫丞一行，琴瑚在询问一把古琴的来历。原来那琴是老伯的传家之宝，为了给孙子看病才拿出来变卖。那古琴是琴瑚朋友卫草所制，因此琴瑚要极力

保全卫草后人的性命。阿泰的病需要聿红草来救治，楼澈自告奋勇前往天外云海寻找，而紫丞一行往落仙谷寻找。来到天外云海的医殿找芷波和妙雁仙子，楼澈却将药材名字忘掉了，这时百谷先生回殿，楼澈只好仓皇而逃。前往红梅憩找到了瑶霞草，回到建业客栈却发现阿泰的病已然痊愈，原来紫丞等人已经捷足先登了，他们还给楼澈留下一张纸条，得到日轮金丹×2。

和勾芒道别后，楼澈前往落仙谷寻找勾陈和腾蛇。途中随机遇到云游仙人，选择给他甲子丹，以后会得到回报。在流云瀑布看到勾陈正要挖掘紫狩的坟墓，腾蛇和他相搏，意外发现他只余一成的功力，接下来是与魔化勾陈的战斗。此战难度颇大，需在战前进行充足的准备。

第一步，给队员装备抗异常状态的套装，抗异常100%的话最好，之前千华梦地打小绿会掉食人花之魄（抗异常100%），在大地图向秘密商人还能买到一颗。剩下的队员要打足够的花妖之魄(抗异常10%，千华梦地)，然后再买玄炎之戒并灵气化，镶6颗花妖之魄；再打花灵之魄（抗异常10%，玉琼苑），将防具灵气化，可放3颗花灵之魄。

第二步，准备足够的蜀之药王、甘露丹、活络散，蜀之药王用来复活，甘露丹用来解除异常状态，活络散用来补气。

第三步，腾蛇修习“神性”和“霸王赐恩”，璎珞修炼“秋舞·流光”，用来每回合恢复。腾蛇还要学“燃尽”，用来解除敌人的增益状态。

进行以上准备后，打勾陈就有九成把握了。打败勾陈后，楼澈用护心素果维持他的心脉，带到千华梦地交给勾芒治疗。勾芒解除勾陈身上的封印，恢复他5成功力。勾芒重现了紫狩当年的记忆，通过他和帝合的对话，众人了解了紫狩将勾陈留在天界，将腾蛇封印禁地的用意。勾陈和腾蛇的事情了结，楼澈决定前往金陵阙找金神求教使仙魔平等的方法，走云海中庭→飞云台→苍云天→金陵阙，在这里与火锤大仙触发战斗，战后遇到师兄离墨，他将楼澈见金神的想法轻易打消了。

因义割恩 问剑迷阵敌夕渊
陈师鞠旅 襄江绝地退曹兵

离开了天外云海，楼澈又打算到流影天殊找师父相丹。走天殊入口→梅映曲道→浮香境→天殊林道→玄云道→绝尘天径→梅影长堤，途中会遇到云游仙人，如之前曾给过他甲子丹，则会让楼澈从3种药中选择一样——黑不溜丢的药：大魔王内丹；超级厉害的药：诛神弹；洗髓伐毛的药：化功丹。其中诛神弹可以无视血量，瞬间将Boss打至虚弱，是游戏中至强的暗器，建议选这个。

楼澈在梅影长堤将师倩冰像解封，相丹赶来大为光火，楼澈无奈与师父进行战斗。相丹血量超厚并用“镜返”来反弹伤害，简单的方法是用诛神弹来打，也可以硬拼，在相丹用“镜返”时不动，饕餮放“神性”，等相丹单体攻击后，饕餮放“吞噬”再全员围攻。战后相丹将楼澈封入问剑迷阵，面对苏袖的说笑，楼澈选择：


在问剑迷阵中迎战夕渊

1.那是本大爷自己的复原力好！（紫丞好感度↓）

2.哼，弹琴的居然只偷偷给南宫小子药！（紫丞好感度↑）

下面的对话可影响到女角的好感度，楼澈选择：


千钧一发之际，师倩自梅树中出现

1.这时候要是仙女姑娘在这里……（容仙好感度↑）

2.男人婆，你就不能少笑本大爷两句吗？（苏袖好感度↑）

3.美女姑娘，你做什么一直盯着本大爷看？（璎珞好感度↑）

接下来要在4个地方打4把巨剑，走法如下：迷阵入口→御剑甬道→七杀阁；入口→问剑甬道→万剑冰廊→剑影阁；炼剑冰廊→千剑迷径→绝心廊→狂剑阁；霜剑曲道→剑迷曲道→寒剑阁。打完了4把剑，在剑迷曲道打到出口，往前到灵剑冢打夕渊，打法和之前打魔化勾陈相仿。打完夕渊来到幻阵外，从地上拾取破损的夕渊剑。在天界的一番奔走，除了找到腾蛇和勾陈外没什么实质进展，楼澈决定亲自阻止紫丞祸患人间的行动。


楼澈和璎珞的感情事件

来到成都打探消息，得知紫丞等人遭到炽仙军和曹军的联合围剿。赶到雨苍山口与相丹（分身）战斗，楼澈和紫丞纷纷负伤，众人连忙借助宵明的暮之瘴撤退到山城中。将城中的魔族老弱安置好，来到广场打百人战，再由城东到雨苍幽林打相丹（真身），众人不敌节节败退，为了掩护紫丞和楼澈，风瞿先生和崔嵬壮烈牺牲。逃至山城入口，紫丞挺身迎上相丹的长剑，用自身的魔血魔气来感染他的清纯仙气，梅花树中现出师倩的身影，给予相丹一记重击。

在相丹和曹军的追杀中，楼澈和紫丞一行逃至襄江残道，走千枫曲径→江枫密径→枫江小路→枫江畔，将受伤的紫丞安置在江边的小木屋里。跑出屋外的楼澈会在江边和屋前遇到好感度最高的人，是紫丞、苏袖、紫璎和容仙中间的一人，如果是女孩的话会有事件CG看。

回到木屋，紫丞强打精神部署御敌，晚上刘绪来到屋中陪紫丞饮酒，用酥筋散将他迷晕。紫丞醒来，得知刘绪化装成自己的模样，和鹰涯、琴瑚一道前去见相丹。紫丞连忙前往辉夜残



道，在这里找到刘绪的尸体，地上还有鹰涯和琴瑚的武器，但两人已不知所踪。将刘绪安葬后，走枫江小路→江枫密径→千枫曲径→湍江道→残阳道→襄南小村，在这里遇到落难的刘备，还有百人左右的蜀兵。紫丞向刘备请罪，承认之前所做的事情，请求此次再联合起来共同御曹。稍事休息，走临江坡→蜀军营帐→绝枫梯→汗马岩，在这里众人为蜀兵表演节目，鼓舞士气。



容仙请求河神冰夷帮助退敌

在村庄小屋睡至半夜，忽听屋外传来异响，前往蜀军营帐发现河神冰夷附在容仙身上，冰夷称背水滩将起大潮，这样紫丞的计划就被全盘打乱了。这时曹兵朝营地发动袭击，紫丞折回村庄保护刘备，打完孙桓和陆逊，由襄水狭道至背水滩，在这里与刘关张会合。与司马懿战斗只需防守3分钟即可，容仙会请冰夷帮忙退曹，发动洪水将曹军冲溃，众人则躲到了饕餮的腹中逃过一劫。

流影天殊 忘情台呈现因果
休与山巅 刻罪钟传送忌语

洪水退去，返回背水滩找赵云、黄忠谈话，得知刘备已经返回成都。回到村庄，紫丞设计逼白莹现身，腾蛇、勾陈和鹰涯、琴瑚也随后出现将她围困。打败了白莹，相丹出现夺走了她手上的红梅幽盘，而白莹则被神秘人救走。在小屋找鹰涯、琴瑚说话，原来他们当日是被勾陈和腾蛇所救。出屋遇到安然归来的容仙，紫丞不由大喜。勾陈这时提起霰雪女仙露朝雪，她生前的记忆被诸存在红梅幽盘中，相丹夺取红梅幽盘，恐怕是要找回衡天之仪的真相。如之前勾芒所暗示的，开启红梅幽盘需要5枚红梅幽瓣，拿齐后便可前往流影天殊的忘情台了。

支线任务：寻找缀玉的三魄（圆满结局必须）

离开襄南小村，前往流影天殊前，到邺城客栈青云客房遇到缀玉，紫丞得知父皇并没有死，缀玉和瑶甄公主已将献帝偷运出宫，但缀玉在宫中失去三魄，目前无法自由行动。前往皇宫屋顶，在3个地方收集三魄，走永仁宫→长乐殿→怀星阁；回到永仁宫，走深宫回廊→寿安宫→长平殿→揽月阁；回到寿安宫，再走玄龙阁→宁心阁→昭阳宫→养性阁，拿完三魄回去交给缀玉，得到化功丹。

支线任务：定军山的温暖亲情（圆满结局必须）

完成缀玉三魄的支线后，前往定军山的桂馨居，见到缀玉和瑶甄公主，紫丞和隐居在这里的献帝刘协父子相聚。

支线任务：夕渊剑的修复

在从襄南小村出来后，前往洛阳东巷的月下香门前，将身上的夕渊剑给夏侯翎看过，夏侯翎答应帮忙寻找修剑之人，得到毒药。此事件在圆满结局中会有后续。

支线任务：千华梦地的奇遇，瞳影现身

紫楼两人会合后，前往千华梦地的春华幽径，看到2只树精在欺负莲妖，打跑树精后瞳影出现，称紫丞能排到她心中第5的位置（第1名是啸月大人？），说楼澈让她想起某个长相平凡的人（夏皓？），得到毒药。

来到流影天殊，由入口走梅映曲道→浮香境→天殊林道→玄云道→绝尘天径→梅影长堤，在这里调查一下巨大的红梅树。走绝尘天径→舍心林→静思幽径→忘情台，在这里再次和相丹战斗，打法如前。紫丞身上的红梅幽瓣被相丹抢走，相丹开启红梅幽盘进入露朝雪的记忆之流，得知露朝雪作为衡天之仪执行者的一些内幕。相丹没有想到心爱的人原是死在自己手上，心力交瘁的他终于入魔，师倩此时现身重创相丹。相丹看到红梅凝聚于师倩体内，认定她就是露朝雪。相丹和师倩离去，为解禁忌之语之密，众人前往神山休与。



在忘情台打开红梅幽盘中的露朝雪记忆

在离墨和楼澈的引领下来到神山，走入口→仙息谷→休与东险→神憩岩→神踪道→帝台天盘，在这里与四长老作战，他们身上都有道具可偷，最先倒下的长老还会掉落宝箱。打完四长老，将棋盘上特定的六颗棋子踩下去，然后跳到右边的山崖上。在休与之巅紫丞和楼澈交谈，然后回到帝台天盘，跳到右下角的山崖进入隐风谷。来到神亡之墙打败离墨，离墨用自己仅余的一点力道解开了余下的禁忌之语，并道出幕后策划这一切的便是金神蓐收。看到完整的禁忌之语，返回帝台天盘，走神踪道→神山残谷→刻罪之钟，楼澈和紫丞两人奋力撞击刻罪之钟，将禁忌之语通过钟声向外界传递，接下来要到人间各地调查。



用刻罪之钟将禁忌之语送达天界人间

匡乱反正 金神城斧钺之诛
睹景伤情 月陵渊凤凰重生

先到熏风午原，在河畔看到赫郎、穆月香在和修仙士相持不下，帮助他们打跑修仙士，将长老苏合安葬。与赫郎谈话，得知现在仙魔的势力已经发生了改变，魔族大肆地在各地屠杀。

前往成都的青桑街，在南宫家外遇到围攻的魔族，将

他们处理掉后进入院落，南宫毓的父亲南宫尉不幸逝世。来到建业城，公孙家门外有很多尸体，进入院落里见到夏侯翎、公孙宛儿和白莹对峙，上前将白莹打败。

目睹了各地的祸乱，紫丞一行决定前往金陵阙找金神决战。来到入口打开明兽，往前到开明之庭遇到意识被人控制的伶叶先生，打败他后，师父相丹和师倩现身，替众人阻击狂攻不舍的伶叶。


在金神之殿讨伐金神蓐收

继续前行，沿两侧的通道分别前往碧篷台和瑶仙台，拿到2颗机关星珠，用它们开启开明之庭的一道大门。走明刑庭→治阳外廊→明刑庭→逐日道→逐日之门，在这里再次遇到白莹，打跑她后走驾龙道→金神大殿。在大殿见到金神蓐收，让人意外的是宵明也在这里。打败了宵明，宵明出其不意攻击金神蓐收，却被打回黑豹的原形。原来金神利用天帝之棋控制伶叶、相丹等人，金神还试图用棋子来控制楼澈，没想到楼澈的身体里飞出了帝台之魂，将金神的棋盘打坏。此时金神现出原型，原来他并非真正的金神，而是刑天变化的。


楼澈和苏袖的结局

战后刑天逃走，察看了一下宵明的伤势，众人继续追击刑天。走盘古之源入口→无垠天→望月阙→盘古之心，在这里找到穷途末路的刑天，得知盘古的怨念不肯消散，才造成天地的失衡，而紫丞、刑天和盘古之灵是一脉同生的。为了消灭刑天，紫丞向楼澈求战，假他之手来杀死自己。

此处是结局的分歧点，根据楼澈和紫丞的好感度来判定谁是走进盘古之源的人。若紫楼好感度≤50，楼澈会进入盘古之源，继而产生紫丞和好感最高女角的结局，或是孤独终老结局。若紫楼好感度＞50，紫丞会进入盘古之源，继而可能产生楼澈和好感最高女角的结局，或是孤独终老结局，或是圆满结局。

外传在本传基础上，不但增加了楼澈和女角的结局，还有一个很美很煽情的大圆满结局，触发条件是：楼澈和紫丞好感度＞50，楼澈与任一女角的好感度均小于紫楼的好感度；完成“公孙宛儿与南宫毓的情缘”“缀玉三魄”和“定军山温暖亲情”支线。

大圆满结局

紫丞进入盘古之源后，一个仙魔平等的时代终于到来，楼澈率领魔族返回魔界，将三珠树的果实种下，魔族在此安居乐业。3年后，楼澈如约来到长安紫府，与容仙、苏袖、南宫毓和璎珞等人相聚，唯独缺了紫丞，不由内心戚戚焉。夜晚时分，楼澈跳上屋顶对月独饮，忽然听来熟悉的琴音，循声来到醉香楼，却不见奏琴之人。翌日重访醉香楼，发现弹琴的原是一位小姑娘（抱琴，桂馨之妹）。

来到金神之城的盘古之源看看，在与勾陈和腾蛇谈话后，到大殿找金神谈论九眼井的来历。再到千华梦地见勾芒，得到有关九眼井的线索。楼澈还向勾芒要来千绪木，准备打造一副可以储存声音的琴，将这些年的点滴保存下来，使紫丞归来后，能够知道这些年所发生的一切。

来到流影天殊，梅影长堤的梅花已然变回了白色。在忘情台见到伶叶和恢复原形的夕渊。得知勾陈便是制造夕渊的人，他当年是天界闻名的神匠，楼澈闻言大喜，连忙央他制琴。

南宫毓的指环忽然断裂，众人连忙前往成都的南宫禁地，看到黑龙螭吻欲夺九眼井之水，守护的南宫宛儿已然负伤，为了宛儿的安危，南宫毓将九眼井送给了螭吻。前往建业公孙禁地，宛儿同样为了南宫毓的性命，放弃了九眼井的守护。追到明风港打螭吻，小心它的“镜返”，若有诛神弹可以无视，否则就用饕餮的“吞噬”来护守。战后螭吻偷袭勾陈，夕渊拼命维护“父亲”。这时空中传来琴声，螭吻慌忙离开，原来螭吻的镜返之盾最怕琴音。


楼澈和璎珞的结局

前往公孙家宛儿房，南宫毓的伤已痊愈。这时伶叶领来抱琴，方才的琴音正是她弹奏的，众人决定带着她，或许能再次吓退螭吻。前往翠华宫的水晶长廊，螭吻在这里要夺取水璧晶玉，它是提升镜胄之力的宝物。战斗中螭吻已知道琴音不具任何破坏力，因此众人很快落于颓势，危难时刻勾陈祭出千绪木制作的神琴·怀音，螭吻不敢冒险，灰溜溜地逃走了。众人继续追击螭吻，来到悬壶洞天，走流光窟→悬壶东穴→悬壶井→悬壶西穴→青石涓→悬壶井→璇光窟→问津道→川流天窟，在这里再次打螭吻，然后一路追到襄江残道，在襄南小村的临江坡兵分两路，楼澈赶往背水滩的途中，感觉到汗马岩方向传来异响，连忙过去增援。在汗马岩螭吻将勾陈和容仙击伤，进入最后的决战，打败也能延续剧情，倘若能将螭吻击败则会掉落宝箱，开出典礼邀请函，在游戏结束后可参加UJ学园的毕业典礼。战后神琴·怀音发出琴声，紫丞的身影在空中隐约若现，螭吻的镜返之盾瞬间破掉，众人凝聚全力上前一击，螭吻终于死于襄江之中。千呼万唤中，紫丞再也没有出现，方才一切如同幻觉，大家不由为之黯然神伤。


楼澈和容仙的结局

3年时光转瞬即逝，楼澈再次到紫府和众人相聚，他走遍所有可能的地方，都没有再听到紫丞的琴声。他便带着神琴·怀音访遍亲友，将他们的话语存储在琴中，期望有朝一日，紫丞能从盘古之源走出来……

数年后，月陵渊风景如昔，楼澈在断桥独自斟酌，这时，一道紫色身影出现在眼前，如真似幻…… P

SPORE

《孢子》进化论

□贵州 yago

精品	8.5
制作	Maxis
发行	EA Games
类型	模拟
语种	中文/英文

文化包容性：8.5　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：8.0　创新：9.0　剧情：8.0

细胞阶段（Cell Stage）

游戏开始之前要为母星选择名称和生命体食物类别，肉腿图标为肉食，水果图标为素食，这两类食物以及相对应的种族此后分别以红绿两种颜色标识。最初的生命来自宇宙陨石，游戏初期的主角——单细胞生命体从裂开的陨石中登场，玩家操纵着它遨游于水中开始大鱼吃小鱼，小鱼吃虾米的游戏。这个阶段的进化目标就是找到充足食物，素食类生命体可以吃水中绿色的植物碎屑，肉食类生命体可直接吞噬体型比自己小的生命体，或利用战斗肢体攻击大型生命体，待其死亡后食用碎裂的肉团。要想获得更多功能的肢体必须得到新的基因卡片，开始玩家会看到一场生死搏斗，某只被巨怪吞噬的生物掉下一张基因卡片，赶紧上前拾起。具有新基因技能的生命体被消灭时有一定几率掉落卡片，此外还应留心水中是否有闪光的陨石块，它靠近即可直接获得新基因卡片。所有基因卡片出现的位置和顺序都是随机的。

主画面下方的进化经验值槽积满一个阶段后即可开始求偶繁衍，按照系统提示点击经验值槽正上方的心形召唤键可发出求偶信号，向有回馈声波的方向游去，靠近同族配偶后自动进入2D编辑器界面创造下一代生命体。注意一旦接近配偶，玩家的生命体即进入无敌状态，遭到捕食者追杀时不妨用这招救命。在编辑器中更换安装新肢体需耗费基因点数，这个点数其实就是生命体成功摄取的食物数量，获得的食物越多，基因点数也越多，同时生命体的外形也会逐渐变得越来越大。无论是素食还是肉食生命体，速度才是这个阶段最重要的技能，捕食或逃生都讲究一个快字，因此在编辑器里要优先考虑给你的生命体添加小尾巴，也就是肢体栏第3排的第1项。如果点数充足应一口气加到3条，看编辑器右上角的生命体各项参数，速度暴涨到3。注意，只有在细胞阶段才能通过累加肢体数量来提高技能级别。得到刺角之类的攻击肢体基因后，可以在下次繁衍时给生命体装上，与敌战斗中努力用刺角去撞


水中生活充满危险

为什么要玩这款游戏

《孢子》聚集了太多炫目的闪光点。首先，它是EA旗下模拟大腕——《模拟城市》和《模拟人生》的制作者Maxis耗时7年开发的最新力作，模拟类游戏玩家当之无愧的新宠；第二，这款游戏的主题是模拟生命进化，而生命的奥秘是人世间最大的不解之谜，迄今为止学者们仍无法解释清楚人类进化的全过程，以休闲娱乐的方式阐述深奥的科学知识，游戏史上能达到这个高度的作品有如凤毛麟角；第三，《孢子》是一款融合了多种游戏类型的混合作品，它既有南梦宫《吃豆精灵》的童趣动作要素，也有即时战略的运筹帷幄，最后还有一个近乎无穷大的银河系等待着进入宇宙时代的玩家自由探索，理论上游戏中可以访问的星球多达40亿颗；第四，《孢子》的核心灵魂是一套极其强悍的编辑器，玩家可以利用它像捏橡皮泥一样轻松制作各种生物、海陆空载具、城市建筑甚至宇宙飞船，老实说如果EA把这套编辑器从《孢子》中剥离出去，并把它独立包装为一款新游戏笔者都不会觉得有任何奇怪。

击对方。不过这些小打小闹的把戏还是比不上速度重要，只要跑得快，有嘴有眼怎么都能轻松积满整个进化经验值槽。倘若不幸被别的生命体吃掉也没有任何惩罚，直接以当前形态重新孵化继续游戏。进化槽积满后，生命体出现脑体发育动画，接下来就要告别水中世界的生活了。在登陆前玩家可以重新设计生命体外形，这个时候生物编辑器变为3D，可以更改体姿并添加下肢。

生物阶段 Creature Stage

进化到生物阶段后，生命体演变为陆地生物，操控也变成了W、A、S、D加鼠标的标准动作模式。这个阶段的进化目标是与其他种族生物进行互动并寻找更多基因卡片改善自身属性。开始会有一段操作教学内容，根据提示先按鼠标右键尝试旋转视角，然后点鼠标左键让生命体移动到指定目标点，接着根据自己的食物习性选择果树或动物尸体充饥。地面上会随机出现闪光的骨骸堆，左键点击翻找可获得新基因卡片，此外在与异族生物互动时留心对方名字前面是否有Alpha字样前缀，如果有，成功击败或交好后也能获得新基因卡片。注意，有时异族巢穴附近名带Alpha的生物不仅有1只。本阶段内觅食不再是进化的首要目的，要获取更多基因点数只能靠完成互动任务，或找到更多基因卡片。食物的唯一作用是保障生存，主画面右下角有绿色和黄色两条槽分别代表主角生物的生命值和饥饱值，遭到攻击后生命值槽会损失，耗尽后生物死亡。长时间未进食饥饱值槽也会自动缩短。找到食物即可补充生命值和饥饱值，彻底铲除某种异族生物或与之成功结盟也能恢复生命值。随着进化经验值槽的增加，本族巢穴位置将会多次自动转移，因此要注意看左上角任务提示，及时跟随同族生物迁移以免耽误求偶繁衍。


和名字带有Alpha字样的生物互动

与异族生物的互动关系可分为交好和攻击两种模式，在经验值槽上方增加了若干动作按键，正上方的特殊技能按键是细胞阶段进化路线选择的结果，点击左侧绿色对话图标可打开绿色社交动作栏，其中依次有唱歌、跳舞、魅惑、姿态等4种交际动作，点击左侧红色准星图标可打开红色攻击动作栏，其中依次有撕咬、冲锋、撞击、喷溅等4种攻击动作。刚进入生物阶段时两类动作栏中都没有任何图标，需要先找到新基因卡片，然后在编辑器中装上新身体部件才能获得附带的社交或攻击技能。8种技能动作单项最高级别为5级，具有相同技能的身体部件无法叠加技能级别，只能取最高级别数。在红绿动作栏下面还有5个中立动作键位，除了中间的求偶呼唤只要有嘴就行，其余潜行、跳跃、加速、滑翔4项要通过安装具有相应技能的新肢体才会出现。发现异族生物后将鼠标箭头悬停于对方身上能看到名字和生命值，左侧小星星内的数字代表该族生物的级别，右侧小圆脸图标的表情为该族生物对己方的态度。如果走战争路线，先点开攻击动作栏，锁定目标后左键双击开始攻击，冲锋和喷溅都是远程攻击，近身后反复按撕咬和撞击，技能级别越高杀伤力越大。消灭指定数量的某族生物后，该族生物就会永远消失。如果走和平路线，先打开交际动作栏，锁定目标后左键双击上前表示友好，交际过程中通常有3次机会施展不同动作，如双方头上的彩虹条能顺利融合就算达成友好结盟。不同种族偏好的社交动作不一样，相同的社交动作级别越高越容易打动对方。结盟成功后，在盟友方巢穴范围内也可恢复生命值。

无论选战争还是和平路线，仅仅依靠技能是远远不够的，这个阶段的重点是团队合作。每次出现脑体发育动画后，主角生物就能增加1名随从，最多时能带3名随从。随从可以是本族生物，也可以是盟友生物，但如果走纯战斗或纯和平路线的话最好全部选择本族生物，这样可以把刻意打造的技能威力发挥到最大。招募随从需打开绿色交际动作栏，对目标生物施放友好动作，待双方头上彩虹条融合即告成功。带上小弟后无论打架还是交友都会威力倍增，后期战斗或对歌时应力争让己方人数超过对方，这样即使技能级别不到5级也有希望胜出。要实现以众敌寡可以采用很多小技巧——可以耐心等待对方出现落单情况，也可以上前直接推挤对方中的一员使其远离同伴，或施放咆哮等进化特技吓走对方队员，装有上肢后还可拾起地上散落的树枝或贝壳，靠近目标后向其投掷引诱对方来追。


史诗怪兽可远观不可靠近

生物阶段的自然环境比细胞阶段更加险恶，登陆之后无法再回水中，如果执意下水游泳当心被大海怪一口吞掉。陆地上也会随机出现超巨型史诗级怪兽，这些庞然大物比树还高，生命值动辄上千，要杀死它们非常困难，即便成功之后除了获得较多基因点数外并无特殊奖励，因此强烈建议看到它们绕道走。对于本族生物威胁最大的还是那些见面就是小红脸的天生敌对型生物，如果走和平路线最好避开，走战争路线的也要掂量一下对方血量，没把握搞定的话就别去找死。玩家不必征服或结盟所有生物，只要能积满进化经验值槽就可以进入下一阶段。生物阶段结束后，玩家有一次机会重新定义生物形体，请注意这是改变本族生物个体外形的最后机会。

部落阶段 Tribal Stage

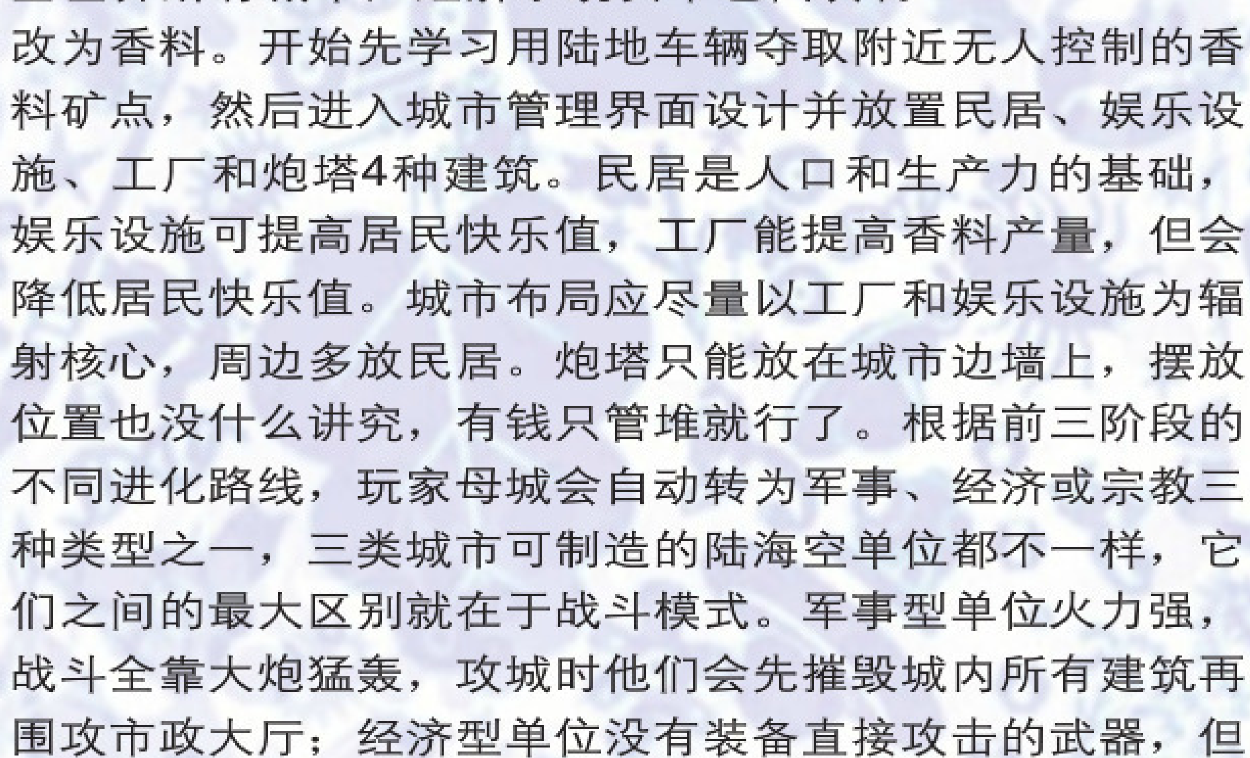
部落阶段实际上是一款袖珍战术策略游戏，玩家不再控制个体生物，改而指挥整个部落。开始只能点击村子营帐上的管理按键进入管理界面，选择左上角的头盔图标为本部落设计一套个性服饰，完成后点击右下角的绿色小勾返回主画面。这时要根据系统提示学习拨动鼠标滚轮放大或缩小画面，按数字键盘的加减号也行，接着同时按下左右键自由旋转视角，然后按方向键或按住鼠标右键滑动画面，点击左下角小地图上的帐篷图标返回本族村子。主画面右下角列有当前所有成员头像，点击其中1位选取，之后用鼠标拉框选取群体成员结束教学。部落阶段的进化目标是征服或结盟地图上的其它5家部落，这个阶段经济运作的动力为食物，只有搞到足够食物才能增加成员和修造建筑。肉食型部落通过捕猎村子附近野兽或到海边捉鱼获取食物，素食型部落可从村子周围的树下拾取野果，所有部落成员都能采集食物并运回村子，要当心其他部落或野兽可能会来村里偷窃储备食物。招募部落成员只需点击营帐的孵卵图标，10点食物即可孵出1名新成员，新成员出生后为婴儿状态，需一段时间才能成长为可装备工具的正式成员。要增加部落人口上限需成功摧毁或结盟其它部落的村子，系统会据此逐次提升人口上限，另外每摧毁或结盟1座村子都可获得两种新建筑。首次觅食成功后还要驯服1只野兽，注意选取社交动作栏，否则就成了捕杀，每次驯服需花费15点食物，野兽头上的关系图标变为绿色笑脸后会自己进入村中兽栏。驯服的野兽可以产卵供成员食用，遭到外敌入侵时它也能协助作战。


天空中偶尔有神秘飞行器经过


赛歌会中要注意观众们想听什么

当有足够食物后，在管理界面内可下令修建战斗或社交工具坊，开始己方只有战斗和社交工具坊随机各1种，建成后让部落成员进入作坊会自动装备相应的战斗或社交工具，战斗或交际时成员手中必须有工具才可以施放特殊技能，空手搏斗或表演效果很差。战斗类工具有石斧、火炬和投矛，石斧对生物攻击效果好，火炬对建筑攻击效果好，投矛则拥有远程优势。社交类工具有木号、响葫芦、吹管3种乐器，理想情况下每种乐器都应有2至3名部落成员装备，准备完毕后把整个团队拉到对方家里开始表演，总的来说人越多越好。开始表演后注意对方成员头上会随机出现各种乐器的图案，那表示他们最想听的演奏，玩家必须迅速作出反应。只有努力迎合对方口味，双方头上的关系进度槽才能积满，积满后可大幅度提升彼此关系，升到绿色笑脸即可宣告结盟成功。每次表演结束后对方成员还会集体亮出打分牌，对玩家的按键速度和准确率给予评价。盟友会不定时地馈赠食物礼品，当己方村子遭到敌族攻击时，如果盟友成员在附近也会赶来帮忙。对于那些开始就是橙色撇嘴甚至红色怒容图标的敌对部落，玩家可先选取酋长然后把鼠标移到对方村子的食物仓库，也就是铺兽皮的那个地方，可以看到鼠标指针变为绿色礼品盒子状图标，点击右键后己方酋长自动从家里抱起一盘食物过去送礼。通过送礼让关系融洽到黄脸中立，然后再派乐队过去表演，注意送礼时千万不要点成战斗动作栏，否则鼠标箭头变为盗贼眼罩，那可是去人家村里偷食物。需要注意的是，送礼功能只有在玩家成功结盟或征服第1个村子后才会开放。

文明阶段 Civilization Stage



步入文明阶段后玩家首先需要自行设计城市市政大厅和陆地车辆模型，这个阶段的进化目标是以军事、经济或宗教手段占领全世界所有城市，经济系统货币也由食物改为香料。开始先学习用陆地车辆夺取附近无人控制的香料矿点，然后进入城市管理界面设计并放置民居、娱乐设施、工厂和炮塔4种建筑。民居是人口和生产力的基础，娱乐设施可提高居民快乐值，工厂能提高香料产量，但会降低居民快乐值。城市布局应尽量以工厂和娱乐设施为辐射核心，周边多放民居。炮塔只能放在城市边墙上，摆放位置也没什么讲究，有钱只管堆就行了。根据前三阶段的不同进化路线，玩家母城会自动转为军事、经济或宗教三种类型之一，三类城市可制造的陆海空单位都不一样，它们之间的最大区别就在于战斗模式。军事型单位火力强，战斗全靠大炮猛轰，攻城时他们会先摧毁城内所有建筑再围攻市政大厅；经济型单位没有装备直接攻击的武器，但他们可以先与目标城市建立贸易通道，过段时间后再右击城市会看到收购按键出现，点击收购即可将城市买下，如果与对方关系恶劣可先赠送香料提升友好度；宗教型单位玩的是宣传战，攻城时他们会发射信仰声波并在目标城市外缔造一个巨大的宗教幻象，如果宣传力度压过了城内抵抗很快就能兵不血刃地攻占敌城，并且城内建筑无损毁。虽然玩家母城类型已定，但在夺取不同类型城市后可以选择将此城类型保留，或更改为与母城相同类型。陆海空3种单位中，陆上车辆价格便宜，人海战术天下无敌；海上舰船价格较高，但它是跨大陆作战必不可少的单位；空中飞行器价格昂贵，不过它移动速度快而且不受地表地形限制。游戏初期只能造陆地车辆，占据2座城市后可造舰船，占领4座城市后可造飞行器。经验值槽上方的文明特技也会伴随着控制城市数量的增多而逐个开


来自海上的宗教系攻城舰船

放，走纯军事路线的话最后一项文明特技为洲际弹道导弹（ICBM），发射后直接摧毁所有非己方城市，瞬间完成文明阶段进化。

文明阶段的攻城战既可以文攻也可以武打，不过要记住城市才是战争的核心，别为那些频繁骚扰香料矿的零星敌单位烦恼，只管以人海战术集中兵力压过去攻城。积极主动的快速进攻才是一统天下的王道，什么谈判、送礼之类的互动选项也就是用来拖延时间而已。三种发展模式中选择纯经济路线较难一些，因为经济型城市制造的单位无法攻击敌部队，当己方城市遭到袭击时难解近急，而且要收购其他城市需先建立贸易通道并运作一段时间，有时开拓贸易通道途中还会遭遇穷凶极恶的史诗级怪兽。除了建筑和海陆空单位编辑器外，城市管理界面中还有街道装饰品、音乐主题和居民服饰编辑器，有闲心的玩家可以慢慢美化自己的城市。

宇宙阶段 Space Stage

进入宇宙阶段后第1件事当然是创造自己的宇宙飞船，如果不想花时间自己设计可点击左下角那个九宫格按键，进入孢子大百科界面后点左上角的Maxis选项，从官方预制的各种模型中任选一款为己所用。开始先学习用W、S、A、D键或鼠标右键来驾驶飞船，然后拨动滚轮或使用小键盘上的加减号键来升降飞行高度，接着点击左下角星球地图旁的闪烁信号图标打开无线通话界面，选第1项接受首个任务：驾飞船穿过母星7座城市上空的光球。完成后打开通话器接受扫描指定动物任务，飞到附近寻找有醒目黄色箭头的地方，降低高度选用主工具栏中的扫描（Scan）工具对指定动物进行扫描，完成后开通话器交差并接到新任务。选用货舱栏中的引力波将地面指定动物吸入飞船货舱，注意按下左键发射引力波后不能放手，否则升到空中的动物会掉回地面摔死。接下来飞到最近的城市上空，从货舱栏中选取刚才抓住的动物，左键点城内地面不放将该动物用引力波送下去。之后的任务是使用武器栏中的迷你激光炮消灭5只有黄箭头标识的被感染动物，然后在通话器里进入交易菜单购买1级行星引擎。下拨滚轮或连按小键盘减号脱离地表进入恒星系，飞往随机指定的另颗行星。上拨鼠标滚轮或连按小键盘加号进入地表，沿着探测波指示方向找到遗弃的外星人飞船残骸，对其扫描后获得星际引擎和小型质子导弹。升空离开行星，继续缩小画面直至飞出恒星系，进入银河系星图界面后可看到一条指示光束指向附近的一个恒星系，去那里来


自行设计的宇宙飞船

到系统自动指定的某颗行星，降落后找到一座城市废墟，看来此处的外星文明已经被毁。对城市废墟进行扫描后，警戒机器人将玩家误判为入侵的Grox族人并作势要发动攻击。迅速逃走飞回母星，在通话器里交差后接受前往指定星系殖民的新任务。

退到银河星图界面，根据指示光束来到目标恒星系的指定行星，进入大气层后选取货舱栏内的殖民工具包瞄准地面，目标光圈为蓝色时即可顺利投放，工具包落地后自动展开变为一座殖民城市。返回母星又接到联系外星文明的任务，在银河界面下用鼠标悬停于附近恒星系光点上，如有辐射电波出现即表明那里有文明种族存在。注意在银河星图界面下有一个以飞船为核心的浅色光环，那是飞船的航程范围，这个范围将在购买更高级别的星际引擎后逐渐扩大。航程范围光环上有一个箭头，此箭头所指为银河系核心方向。通常鼠标悬停在恒星系光点上后可看到该星系名称以及距离飞船多少秒距（英文缩写为pc，1秒距＝3.2616光年）。飞船航程内的星系秒距数显示为绿色，航程之外的星系秒距数为红色。有人可能会问，为什么有的星系明明看着在航程光环内，可鼠标指上去还是显示红色秒距呢？这是3D宇宙场景给玩家的错觉，目标星系很可能与飞船不在同一平面上，它们之间的直线距离超越了飞船有效航程，试着按住鼠标滚轮旋转一下视角即可明白个中奥妙。找到有信号的星系后立刻前往，进入星系后借助通话器与外星人交谈，注意看对话界面右上角的小圆脸图标，那表示对方与玩家文明的关系，把鼠标箭头悬停在图标上还可看到更多影响关系变化的详细条目。通常初次见面就是中


扫描指定目标生物



通话器中见到外星人

立以下态度的外星文明都不好打交道，黄脸、蓝脸的还可以尝试着送钱促进关系，蓝脸以上就可在外交对话项中要求建立贸易路线或结为盟友关系。如果关系不够亲密就要求建立贸易路线或结盟，对方会提出通过帮忙来考验诚心的选项，简单说就是通过完成对方交给的任务来提升关系。找到外星人后回母星，进入星系自动获得少量刚产出的香料，以后每次回来都有，可惜都是些不怎么值钱的红色香料。接下来的新任务是向外星人兜售香料，随便找家文明卖了即可回去交任务。这之后主线任务基本算告一段落，虽然母星还有宇宙探索、帝国扩张和联系外星文明3类任务可交给玩家，但玩家也可以选择暂时不接，可以先出去自由活动一番。



编者：欢迎广大玩家在此发布自己的单机游戏心得和技巧，请发E-mail至cross@popsoft.com.cn，并请在邮件中注明您的联系人姓名、地址及邮编。

《质量效应》几点游戏心得

Mass Effect

■游侠 奥杰

1.致命狙击

装备高强度和高精度的狙击步枪，使用高爆弹（High Explosive Round，最好是高等级的爆弹），可以杀死每个被直接击中的普通敌人，并且对邻近的敌人造成最大伤害。另外，如果为了好玩，可以朝着敌人脚下的地面射击，将敌人炸飞到空中。需要注意的是，高爆弹最好搭配狙击步枪，对敌人一击毙命。如果搭配手枪、攻击步枪或者霰弹枪，射击5发子弹之后枪管就会过热，不管武器是否升级，都无法继续射击，很容易在敌人的反击下遭受重创。

2.推荐武器升级

对于所有武器来说，最好的升级是Frictionless Materials X（减热+28%，伤害+7%）、Kinetic Coil X（武器稳定性+28%，伤害+7%）和Sledgehammer Rounds X（武器威力+50%，毒伤害+60%，减热-20）。最理想的武器状态是伤害+14%，武器稳定性+28，武器威力+50%，毒伤害+60，减热+8%。其中，毒伤害可以阻止防护盾的恢复。此外，以下升级组合也是比较理想的：

对于手枪、攻击步枪和霰弹枪来说，使用Frictionless Materials、Scram Rail和Inferno Rounds。一旦获得X级装备，这些武器将是游戏中最强大的装备。对于狙击步枪来说，使用两个Frictionless Materials和High Explosive Rounds。如果攻击步枪不会过热，可以考虑使用两个Scram Rails和Snowblind Rounds。这种组合虽然没有第一种组合强劲，但是也足具威力了。

3.发现全部元素

在可探索行星上寻找元素、矿物和异物，最好的方法是沿着红色区域的边缘进行搜寻。这样，在每个行星上至少可以找到两个元素或者矿物。有一些比较珍稀的元素或矿物不会在地图上显示，搜寻的时候必须要仔细一些。如果想要获得一些经验点数就别怕麻烦，将所有的元素和矿物都找出来，而不是仅仅搜寻所需矿物和元素。另外，如果正确回答了Asari Consort的问题，她会交给你1个小饰物，可以用来激活在Hercules星系中的Eletania或者“猴子”星球上找到的Prothean Orb。

4.获取经验点数和游戏者点数

主线情节完成之后，一定要与伙伴交谈。这样做可以获得一些经验点数，并且提升伙伴的士气。另外，交谈还会引出一小段浪漫的支线情节，让你选定自己的伴侣。

5.Noveria的谜题破解

在Noveria行星上，进入Mira的Core之后，需要解决1个谜题才能恢复行动。这里有3根柱子，左侧柱子上有4个圆盘，你必须将全部4个圆盘移动到第2根柱子上或第3根柱子上。假设“1”表示最上方的圆盘，“4”表示最下方的圆盘，则按以下步骤移动：

第一步：将1移动到中间，将2移动到右侧，将1移动到2的顶端右侧，将3移动到中间。

第二步：将1移动到左侧，将2移动到3的顶端中间，将1移动到2的顶端中间，将4移动到右侧。

第三步：将1移动到右侧，将2移动到左侧，将1移动到2的顶端左侧，将3移动到4的顶端右侧。

第四步：将1移动到中间，将2移动到右侧，将1移动到右侧。

6.击败Edolus的巨型蠕虫

在“失踪的海军陆战队”任务中，将会遭遇1个巨大的蠕虫。击败蠕虫的最好方法是在它喷射酸液之前跳起来，快速连续射击，便可以干掉蠕虫。

7.击败Edolus的Thresher Maw

击败Thresher Maw最简单的方法是，当它从地面上露头的时候迅速撤开，与它保持相对距离，一边绕着它转圈，一边射击。距离一定要把握好，让Thresher Maw既无法使用远距离攻击，也不能造成近距离伤害。一段时间或是受到一定程度的创伤后，Thresher Maw就会逃到地面之下，然后从其他位置冒出来。重复以上的转圈攻击，就可以在自身受到最低伤害下消灭怪物。

8.击败Saren（复活前）

要想击败Saren，需要使用来复枪反复射击，同时还要避开它的火箭弹。不过，如果你的Charm或者Intimidation属性足够高，在Citadel第1次遇到Saren的时候，可以利用新的对话选项，让Saren自杀。

9.击败Saren（复活后）

一定要在Saren停止攻击的时候（通常挂在墙上），使用生化能量进行攻击，否则只能是浪费能力。

10.轻松获得技能成就

获得技能成就（Lift、Sabotage、Warp等）最快的方法是，站在Mako外面，将它作为目标。选择当前的角色，每个技能使用75次，就可以获得成就。需要注意的是，Neuroshock将会对Mako造成伤害，当你看到Mako开始冒烟时，就必须进行修理。

11.轻松获得First Aid Specialist成就

找一个Hazard Level 1的行星，站在Mako外面，一直按Heal。不过要注意按Heal的次数，如果用光了Medi-Gel，你可能死于Hazard Level。P

《幻想三国志4外传》结局的修改

■辽宁 枫红一刀流

此次外传和本传整合到了一起，共有9种结局。要打全结局实在是难于上青天，任何玩家都无法承受这种折磨，但如果修改的话，一切就变得简单了。游戏结局的判定是依据角色之间的好感度，除了圆满结局有解支线的要求外，其它结局都可以通过修改好感度来达成。

准备工作：首先要拥有结局前的存档，也就是楼澈（紫丞）前往盘古之源时的存档。其次安装16进制文件编辑软件，网上有很多，笔者使用的是老牌游戏修改工具FPE2001（如左下图），原理是一样的。



角色好感度代码如下：

楼澈紫丞：80 03

楼澈苏袖：81 03

楼澈璎珞：82 03

楼澈容仙：83 03

紫丞苏袖：7F 03

紫丞璎珞：7E 03

紫丞容仙：7D 03

先将要修改的存档另存到安全的地方，打开FPE2001，进入编辑→读档，找到游戏目录\Save\目标存档，读入后搜索896(80 03的10进制)，这样就找到了楼澈紫丞好感度的代码(80 03)，它后面的数字便是好感度值。此数值的上方和下方，每隔9行便有另一组数据，上方的3组是紫丞和3女角的好感度，下方则是楼澈和3女角的。这样，根据攻略中提到的结局条件来修改好感度数值，就可以达成所想要的结局了。

要注意的是，存档数据是16进制的，想要的好感度值需要转成16进制来修改，如50（10进制）=32（16进制）；99（10进制）=63（16进制），以此类推。并且，在修改完后要记得保存（更新），这样才会使修改后的存档生效哦。

秘技屋

《孢子》秘技
Spore

首先按下Ctrl+Shift+C打开控制台窗口，然后输入以下代码获得相应的秘技功能：

addDNA：增加DNA点数

antiAliasGIF -bgColor (r，g，b)：设定背景颜色，r、g、b的取值范围均在0～1之间

blocksmode：转换生物

capturePlanetGIF：保存你所在星球的动态GIF图到AnimatedAvatars目录下

clear：清除控制台窗口

freeCam：切换自由视角模式

freedom [on|off]：取消各种限制，on为打开此秘技，off为关闭此秘技

help [-full]：说明（可选参数full为详细说明）所有指令的用法和作用

help 指令：说明1条指令的用法和作用

history：列出过去的指令

Killallhints：取消所有提示

levels -unlock：解锁所有阶段

moremoney：增加文明和宇宙阶段的钱

movie 选项：选项为以下参数：

-record [ ]：录制一段时间的视频

-size：设定录制视频的大小

-quality：设定录制视频的质量，取值范围在0～1之间

-fps：设定录制视频的帧数

-noUI：不记录用户界面

-noAudio：不记录声音

-noCrop：不裁切

option：列出全部游戏设置

refillMotives：补充生命

rename planet 名称：更改行星名

rename star 名称：更改星名

setConsequenceTrait：设定特性

SetTime 小时，分钟：设置一天的时间

spaceCreate：解锁并重置所有宇宙模式下的制造工具

styleFilter -filmNoir：切换单色背景和生物（不包括细胞关）

styleFilter -oilpaint：切换油画背景和生物（不包括细胞关）

stylefilter -none：恢复普通视角

toggleCaptureUI：切换抓图界面

unlockSuperWeapons：解锁文明阶段的所有超级武器

Quit：退出到Windows

evoadvantage：当开始一个新游戏时输入此秘技，就可以选用孢子生物仓库（Sporepedia）中的任意一个生物进行游戏了。孢子生物仓库请见官方网站http://www.spore.com/sporepedia。

《特种神枪手3》秘技
marine Sharpshooter 3

在游戏中按下~键打开控制台，输入以下代码获得相应的秘技功能：

god：无敌模式

loaded：获得所有武器装备

flymode：飞行模式

allammo：获得所有弹药

freezeall：切换人物是否冻结

setspeed：设定移动速度

slomo：慢动作模式

《特种神枪手4》秘技
Marine Sharpshooter 4: Locked And Loaded

在游戏中按下~键打开控制台，输入以下代码获得相应的秘技功能：

god：无敌模式

allammo：获得全部弹药

invisible 1：开启隐形

invisible 0：关闭隐形

behindview 1：第三人视角

fov [数字]：改变FOV

freezeall：全部冻结

ghost：穿墙模式

fly：飞行模式

walk：正常模式

setgravity：设定重力

setspeed：设定速度

slomo：慢动作模式

teleport：传送到Crosshair

killpawns：杀死NPC

《狼穴尖兵2》无敌秘技
UberSoldier 2

编辑“Documents and Settings\\My Documents\US2”文件夹（XP系统）或“用户\\文档\US2”文件夹（Vista系统）中的config.ini文件，在文件尾添加语句：bindc +DIK_GRAVE [console_showhide]，然后在游戏中按下~键打开控制台，先输入sv_cheats 1开启秘技模式，再输入game_godmode 1打开无敌模式。

林晓：我的同事冰河也跃跃欲试要写游戏小说，还真有个不错的开头。可惜他拍砖头惯了，记叙文每每变成了议论文，小说韵味骤然化作战斗号角，总是怪怪的，所以开了头的故事难以继续。不过游戏这事儿的感觉，人与我同尔。本期登载的这篇散文，讲的就是这种折磨青春的玩游戏的感觉。

游戏人生

■山东 王泰寅

我相信，这世界上有很多人和我一样，迷恋游戏只因寂寞。——题记

一

我曾经以为工作后，我会不再迷恋游戏。

可是我错了，我从没有如现在这般迷恋于游戏，盲目而狂热，毫无目的地沉迷。尽管有时我如此厌恶它，但我知道，我的生活已离不开游戏。游戏对于我，恍若冬日里的寒风，伤人却无法分离。每个夜晚，我都要沉溺其中。

有人说，游戏是第九艺术，是21世纪的戏剧。每个身在其中的人，既是演员也是导演。这让我想起两句话，人生如戏，戏如人生。在游戏中我们自编自导，用自己的喧哗证明自我。点燃一半的我，然后用另一半去欣赏。每一个身在游戏中的人都是如此。

面对着画面中的小人，犹如观镜中的我。唯一的不同在于，这个自我装饰着我们内心深处各种无法在现实世界中表达的欲望与渴求，隐藏在我们内心深处各种无法披露于阳光之下的晦暗思想。在他身上，我们就是主宰，我们就是上帝。我们可以决定他的性别，决定他的一生，乃至于决定他的生存与死亡。通过他们，我们体验创造与毁灭的快感。

莎士比亚说，To be or not to be，This is a problem。很多时候，在游戏中，做与不做，也是一个简单而复杂的问题。临近午夜的时刻，我会点燃一支香烟，登录游戏，静静看着画面中的小人，看着那些翻滚而过的言语。游戏中的朋友会问，这么晚了，还不睡觉？或者说，我想去某个副本，你去吗？再或者说，有事情没有，带我小号吧。我只是微笑，有时会简短地回应他们，更多的时候是抬起头，对着天花板吐出一个烟圈，看它袅袅消散在空中。

慢慢地我发现，在游戏中其实我什么都不想做。升级、副本、装备、金币对我来说，仅仅是一个华丽的符号。我喜欢的是游戏中的感觉，喜欢看着他们密我，喜欢他们与我称兄道弟，喜欢在游戏中与他们嬉笑怒骂。这给我充实的满足感，让我感觉我存在的意义与价值。偶尔我会兴致勃发，与那些游戏中的女性角色打情骂俏。很多时候我知道他们只是男性玩家的一个化身而已，但我从未想过揭穿他们，存在即合理。在与他们戏谑中，我惊人地发现他们比女人还女人，懂得在适当的时候撒娇，更懂得在恰当的时机索取物质上的回报。在惊叹于他们表演的同时，我也惊诧于自我的表演。寂寞让我如此疯狂。

很多个夜晚，当我按掉电脑的电源，对着窗外变幻莫测的灯光，脚下这个繁华的都市，我都会想，这个世界有很多人和我一样，他们迷恋游戏，沉溺其中，只是因为寂寞，为了自己欣赏自己。游戏带给我们不真实的真实感。在每个寂静的夜晚，只有它和电脑嗡嗡的轰鸣声，才会让我注意到这世界的存在，让我体会到自身的真实。现实恰如一个虚幻的梦，我会经常沉陷其中而不自知，我需要有人掐一下我的脸，或者狠狠扇我一耳光，才可以确定自己的存在与存在的价值。游戏就是这样的一个人，它让我感到疼痛，我却无法离开。

二

不久前，我接待了一名咨询者。

这是一个年轻人，穿着洗得泛白的牛仔裤，发黄的帆布鞋，一件稍微有些污渍的白T恤。他双眼通红，脸上毫无光泽，有着长期营养不良的人的苍白，身上散发着网吧特有的气息——混合着各种体液与烟卷的味道。

“我不想再沉迷下去了，可是我离开网络又不知道做什么。”他忐忑不安地站在我的面前，双手紧紧插在衣兜里。

我转过身去，给他倒了一杯水，静静听他讲述他自己的故事。

他抿了一口水，双手紧紧握住杯子，我能感觉到在他身上压抑了太多的东西。

“我无法控制自己，我不想再去上网，我不想再这样下去。”他的眼中充满痛苦，肿红的双眼透露着无奈与悲凉。

他闭上眼睛，深深吸了一口气，恍若在释放自己内心的苦痛。

“我们相恋多年，从高中一直到大学再到工作，我始终不明白为什么到最后她会离开我。可是，我忘不掉她。从我们分开的那天起，我就迷上网络，沉迷于游戏。因为它们给我快乐与满足，让我忘掉过往。我上网，我打游戏，用我们的名字在游戏中建立人物，依然做相爱的恋人。我以为这一切可以抵消现实的痛苦，销蚀我对她的思念。但慢慢我发现，我再也离不开网络，我明明知道这一切都是我自己的幻想，都是假的，我依然不愿意摆脱这些幻影。我试图离开网络和游戏，可就像吸食了毒品一样，没有网络，我就心慌意乱，不知所措。”

他的声音宛若老照片上的划痕，苍老而让人疼心。

这是一次我无能为力的谈话，我所能做的，除了劝慰别无其他。

一段不圆满的爱情，认识、相恋到热恋时的种种，如同所有已经熟读过千百遍的小说一样。不同的是结尾，离去的女孩毅然决绝，留下的男孩子依然那么痴情。当爱情随风飘逝的时间，网络给予他最后的快乐。在这个虚拟的世界里，他给自己创造了另外一段空间与时间，让这一段感情得以延续。在那里，他实现了自己曾经许下的诺言，与女孩结婚，建立家庭，幸福地生活……

现实剥夺了他幸福的权利，他却在网络中再度找到生命的支点。只是再美好的梦也有醒来的一天，当那一刻来临的时候，心中明了，却如何也离开不了。

人生如戏。这注定是一出没有结局的独角戏。这世界有一种人，一再地感觉无路可走，所以一再地前行。他是这样的一个人。

送他离去的时候，春日的残阳斜斜落下，暗金色的光辉洒落在楼宇的一侧，将小小的庭院隔成光与暗的两个世界。上帝说，要有光，于是这世界便有了光。若每个人都

是自己的上帝，是不是可以这般控制自己的快乐与悲伤？关上房门，我给自己放一段音乐，清凉的琵琶，声声弦思，点点滴滴坠落在心里，这让我想起很久之前看过的一句话：如果你爱一个人，请送他去网络，那是天堂；如果你恨一个人，请送他去网络，那是地狱。

我们是因为寂寞才爱上网络，还是网络爱上我们这些寂寞的人？寂寞犹如一朵美丽而苍凉的花朵，衬托得我们的生命如此苍白。

三

我想换一个游戏。

一个游戏玩久了，即使是再好的游戏，你也会味同嚼蜡。它便如同碍眼的半老徐娘一样，虽然风韵犹存，却丝毫提不起你的兴趣。无论它用怎样的方式包装、粉饰自己，你都无法掩饰自己对它的疲倦与厌恶。

我身边有很多人，他们的生活就是游戏，游戏构成他们生活的全部。他们从不看重任何游戏，也从不在任何游戏里做过多的停留。他们如同过客，行色匆匆，在每一款游戏推出的时候，蜂拥而入。在失去兴趣的时候，悄然退出，再去寻找新的目标。他们丝毫不吝惜自己的时间与金钱，时间对他们来说是用不完的，金钱对他们来说是无须考虑的。游戏、厌倦、新游戏，是他们生活中永恒的三部曲。

5月，邂逅大学时的女同学。她如今已经在南方一个遥远的城市安家。

“看起来，你的生活不错。”我笑着说。与10年前相比，她的笑靥依然如花般灿烂，10年的时光并未在她身上留下过多的痕迹。

“一般而已。”她也笑着说。

“听说你工作不错，老公也不错。现在是家庭、事业双丰收。”我戏谑道。

“我现在已经不工作了，在家做闲人，专职太太。”片刻的沉默之后，她玩弄着手中的酒杯，幽幽地说。

……

“还写歌曲玩吗？”大学时，她是整个年级最出名的音乐才女。

“早都不玩了。”她自嘲地笑笑说，“工作后，才知道自己当时有多么天真，上学时的那些想法是多么幼稚。现在想起当年参加社团、组织乐队，自己都觉得好笑。现在的我，除了吃饭、逗狗，就是在家里上上网、打打游戏，消磨日子吧。”

“哦，我平常下班以后也打游戏的。”我试图为我们寻找一个共同的话题，“现在在玩什么？”

“无所谓。”她耸耸肩，幽幽地说，“没有什么喜欢不喜欢的，对我这样的人来说，无论什么游戏都是消遣日子罢了。哪些游戏开了我就进哪些，买装备、买武器、买金币，然后找人PK、杀小号、杀人。玩累了，不喜欢了，再换另外一个。就这样。游戏不就是这样吗，只有无聊的人才会去玩。”

我一时也不知道该说什么，犹豫了半晌，我试探地问：“为什么不去做些有意思的事情？哪怕再去写写歌曲、弹弹吉他也好啊？”

“有意义的事情？”她的眼神透露出不屑与迷茫，“什么叫做有意义的事情，你知道吗？”她紧紧地盯着我的眼睛。

我一时语塞。

“我只不过是在一个游戏里面玩得过久了，想换一个游戏而已。过去如此，将来也是如此。人生如戏，何必那么执着。”她将酒杯中的酒一饮而尽。

我们之间陷入长久的沉默。

“我该走了。这是家里的电话，将来需要的话，打这个电话。”她打破了我们之间的沉默。

我没有挽留，我知道两个不在同一个世界的人，是无论如何也到达不了对方的彼岸的。我静静看她的身影消失在这个城市的街道之中，消失在记忆的回眸之间。

后来，我间接知道了些许关于她的事情。毕业后，她工作一直不顺利，先后跳了几次槽，始终没有找到满意的工作。趁着年轻，嫁人了，过着富太太的生活。可是，人生并不都是那么如意，丈夫也不一定都是那么专一。很多时候，她也只能如怨妇一般在家里独守空床，任时光流逝，看落寞散尽。

我们各自玩着不同的游戏，经历着各自不同的人生。

四

夜晚，应了朋友的邀请去吃牛排。朋友先我而至，早早订了临窗的位子等我。

“知道我为什么喜欢来这里吗？而且每次总是这个位子。”朋友慵懒地靠在软座上，看着窗外的车流说。

我笑了笑，对于这样的朋友，有时候会心的一笑胜过千言万语。

“这里，我可以看见车来车往，匆匆而过的人流。小时候，冬天下雪时，站在城市立交桥上，看桥下奔流不息的车流，总是想流泪。也不知道为什么，自己会觉得很孤单，好像天地间只有自己一个人。想找人说说，也说不出来。那种孤独而寂寞的心情，是我一辈子都无法忘记的。工作了，求生的艰辛、人情的复杂早已让我麻木。可是，孤寂的心情却与日俱增。在这里，一切都那么安静、静谧，时光也恍若停止，我才能感到些许的暖意，感到有人和我同行。”

朋友淡淡说道，平淡的语气犹如一本翻开许久的书页。几十年后再偶尔路过，将发现那一页还静静地躺在那里，时间从未在那里留下过痕迹，但却闻得到岁月的孤独与悲凉。

“我们都是怀旧的人，更是寂寞的人，不是吗？”我端起酒杯。

“去网吧一起打游戏，如何？”朋友举杯。

“Cheers！”

我们一饮而尽。

我们因孤独而热爱游戏，游戏又让我们如此寂寞。P





林晓：这封长信终于连载完了。对信中的内容你有什么看法，欢迎来信或者E-mail和我讨论。

为什么我们要玩游戏(3)

■江苏 Bent

7.和谐最重要

游戏的成长阶段虽然很漫长，但总有个结束。必须要指出的是，成长阶段的结束并不意味着满级，而是指玩家可以参与大多数人活动的开始。

以《魔兽世界》的地球时代早期为例，对大数人来说，可以去三大副本、可以去大战场就意味着成长阶段的结束。而对于TBC时代的《魔兽世界》来说，大多数人的活动是竞技场、英雄副本或卡拉赞、祖阿曼，那么，到了70级也并不意味着成长阶段的结束。

如果说在成长阶段，尽管有些单调乏味，但玩家们总还是乐意去坚持到底的，毕竟有一个很明确的目标在前方的话，那么到了收获阶段，因为没有练到满级这样一个明确的目标，这就使得玩家往往会给自己去定一个目标（可期待的阶段性成功）。而如果没有这样的目标，放弃几乎是必然的选择。

因此我们就要回到最初的话题，去细分玩家到底想要些什么了。为了强（主要指PK，包括个人与团队），这几乎是最普遍的想法了（与人斗，其乐无穷）。为了扮演一个法师或者一个战士（好人/坏人），这种想法也很多。为了体验新的Boss，享受First Down的乐趣。这是《魔兽世界》带来的新想法吗？不是，但却是《魔兽世界》让这种想法得以推广。为了炫耀，为了交朋友……这些应该就是玩家最基本的需求了。

而我们，作为一个游戏设计师，所要做的，就是想办法创造条件让玩家有机会去实现这些想法。

为了强（比较好听的说法是力争上游）？公会战或攻城战就可以很好地满足这些需求。扮演一个好人或者坏人？也许我们需要在职业设计时多一些RP方面的考虑。体验新的Boss？除了装备压制外，我们需要多一点新的想法。为了炫耀（含蓄的说法叫获得大家认可）？纸娃娃系统已经诞生很久了。为了交朋友？多一些个人无法完成的任务（当然奖励要足够好）显然会对这种需求的实现有一些帮助。当然，副本也是很好的选择……

就这么简单吗？这可不简单，平衡这一切根本就是一个噩梦。

就拿大多数玩家关注的PK来说。为了让游戏内容显得丰富多彩，必然需要有多种职业，包含近战、远程、物理系、魔法系、攻击系、回复系……，在技能方面，则包括控制系、反控制系、祝福系、诅咒系、直接伤害系、持续伤害系等，而且就理论设计而言，每个职业都应该是没有明显的弱点，这样在PK起来时才会显得有更多的技巧性。

既要保证不同类别职业的多样性，又要保证同类职业的差异性，光是技能的调整就已经让人抓狂了，更何况还有很多设计师喜欢让玩家自由调整角色的参数属性。需要插一句的是，在最早的游戏设计中，为了强调每个玩家的差异性，几乎所有的游戏设计师都喜欢随机赋予玩家一个（起始）参数，但这显然没有多大的意义，因为玩家会不断随机，直到满意为止。然后，出现了给予固定的参数点由玩家自由分配的参数调整形式，但因为网络的存在，很快大家就知道，一个强力的战士应该怎么分配参数，而好的法师又该怎样分配点数，最后的结果还是千人一面。而最新的参数分配方式则是给出一系列选择题，让玩家通过问答形式来确定起始参数，这很有趣，就好像在做性格测试一样。但可惜，玩家关注的是强力而非差异性，所以，拜网络的强大，很快就有一系列的标准答案：成为强力战士的标准答案，成为超级法师的标准答案。而且，自由分配的参数会给游戏平衡带来巨大的不可预知性，仅这一点，就足以让我成为一个参数不可调党的死忠。

“并不一定要让每个职业之间都是平衡的啊，链式（斗兽棋式）的平衡也不错。”理论上来说是没错，但你又怎么平衡不同职业数量上的差异性呢？假如你（的职业）正好克制了一个人数众多的职业，而只被占总人口数量很少的职业克制，你自然很愉快，但假如情况正好相反呢？

要知道，没有一个玩家在选择一个职业的时候是因为它的弱小（虽然也许该职业很好玩）。因为这牵扯到一个公平性的问题：在大家都花了同样多时间、同样多精力的情况下，凭什么我就不如你？现实的世界已经是如此不公（有吗？没有吧），难道在游戏世界里还要我继续忍受（付出≠回报）吗？

毕竟，这世界上又不是只有这一款游戏。

所以，和谐与平衡最重要。

事实上，绝对的平衡是不存在的。所以还有一种方式可以让玩家不至于因为公平的原因而选择放弃，那就是不断的Patch，因为每个新的Patch就代表着一个新的希望。

暂时的结尾

现在，我们知道，玩家玩游戏是为了娱乐，游戏的过程是：付出→成长→收获模式的一种循环，游戏的核心乐趣在于收获的喜悦，持续游戏的动力则是因为可期待的阶段性成功。

但这并不能保证你的游戏获得成功，因为对玩家来说，有如此多的游戏可供选择。

所以，你需要用舒服的画面、简单的上手、流畅的操作感来让玩家愉快度过游戏的上手阶段与初始阶段，再通过合理的分配，包括任务、技能、道具等细节让玩家在相对漫长的成长阶段不至于因为单调/疲劳而选择放弃，然后，你还要通过攻城战、公会战、竞技场、副本等多种方式来满足玩家在收获阶段的需求，并通过不断Patch来保证相对的公平性，或者说给玩家保留一个希望。（全文完）

快评



《番茄花园的罪与罚》看得我怵目惊心，我买的电脑是在电脑城攒的，不知道预装的WinXP是不是番茄花园版的。话说回来，正版的XP还是太贵了啊，现在电脑都是越来越便宜了，什么时候XP百八十块了谁还会去找盗版呢。我本人当然是支持正版软件了……本期《寻找最合适的DX10游戏显卡》那个评测还不错，后半本我比较喜欢《那些美丽的太空歌剧》一篇。（**四川　成功**）

林晓： 2008年第21期的《大众软件》，欢迎对杂志进行评论。请E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我你的感受。您精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

软盘生活

林晓： 软盘是大软读者的聚集地，同时也是编辑部和读者直接交流的场所。欢迎大家常来逛逛。地址是www.popsoft.com.cn/bbs，你会找到自己喜欢的专区，有相同爱好的朋友，还有那些在杂志上经常出现的编辑……对了，习惯QQ的读者朋友，可以加入由读者自发组织建立的大众软件QQ群，它们是大众软件－FANS联盟①，群号31884668；大众软件－FANS联盟②，群号34247670；大众软件－FANS联盟③，群号15755051。

我的太空梦想——十一游戏征文活动

这个题目一看就是为了庆祝神七设立的——可是，在盘子里的人哪位没有玩过与太空相关的游戏呢，那么，就说说那些曾经令你激动的游戏，说说你关于太空的璀璨梦想。文不限长短，不拘形式，不限题材，只要大家尽兴就好。



软粉　临流问月

太空梦想？说到这个词，我的第一印象是《星际争霸》。因为现实中的太空是同SC一样是危险而美丽，神秘而充满诱惑的。我向往太空，但让我悲哀的是，现在人类在太空中的行走或动作，同星际的节奏一样缓慢……

我有一个梦想，我梦想有一天，星际旅游不再是有钱人的专利；

我有一个梦想，我梦想有一天，人类可以自由地出入地球，畅游太空，让浩渺宇宙成为我们的家园；

我有一个梦想，我梦想有一天，星际争霸中的种族纷争永远不会上演，让宇宙成为人与一切智慧生命的和谐家园。



软粉 xu19830831

最开始玩的应该就是《沙罗曼蛇》吧，后来的应该是“星战”系列和“星际”，再到现在的EVE，太空的辽阔是让人无比希翼的。通过一部部科幻大片，更是让人对太空无比的向往，从国家的航天工程一开始，就让我无比关心。在我国通往太空之路的过程中，无数科研人员流下了艰辛的汗水。看到现在的神七成功，让我只能高说一句：中国我为你自豪，我为自己是一个中国人而骄傲。



软粉 路路

和太空有关的游戏还没真接触过太多，这可能与自己所好游戏类型有关吧。太空类的游戏不是FPS就是RTS类的，而我是个晕3D又缺乏耐心的人。唉，不过最近很火的《质量效应》也是太空题材的，等时间充裕了可以考虑玩玩。

印象比较深的太空类游戏当属EVE，上手难度真大。申请了内测号后在网吧玩了大半夜，才终于掌握了操作，挺累的。之后就不玩了。

不过大学宿舍的室友对《家园2》《星际争霸》倒是很痴迷，而其他的游戏一概不玩，当初因《家园》《魔兽争霸III》的生产模式还斗过嘴，记忆犹新呐。

软粉 最后的白菜

小时候最大的愿望就是能有一架望远镜，让我看看月球是什么样子，可惜这个愿望没能实现。后来在红白机上玩了一款叫《沙罗曼蛇》的游戏，就是以外太空为背景，令我着迷的不仅仅是游戏各个方面创新的设计，更因为那背景，穿梭于各个空间中，实在是小时候玩游戏机的一大乐趣。

后来又看了很多关于太空方面的节目，以至于我每天晚上都会想，太空是个什么样子，宇宙之外又是什么。老师布置作业，写一篇作文，题目就是：我的梦想是XX。我当时就写，我的梦想是成为天文学家，然后在里面大肆阐述宇宙与人的道理，外太空与外星人的奥秘，最后被老师评了个优秀。

然后一款跨世纪的游戏出现在我面前，那就是《星际争霸》：种族、科技、操作深入我心。虽然游戏本身没有太多关于太空的画面，但这游戏故事就是建立在太空基础上的。于是我的梦里又多了个征服太空的梦。

自从神五发射后，我们就特别关注神舟系列的发射，神六，神七都上天了。这不，我们正在寝室看宇航员出舱呢，翟志刚已经出舱了，他的任务即将结束，而我的太空梦，才刚开始。



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘



值班编辑：
林晓、Artec、8神经、Say、星尘



林晓：“十一”长假结束，我惯例询问编辑们的节日生活，得到的答复竟然全是“太累了，哪儿也没去。”“就在家睡觉，睡醒了看DVD。”之类，既无趣又缺乏八卦精神。好不容易碰到一两个外出了的，“我是做伴郎啊，就顾着忙了，新娘长啥样都没看清楚。”“到处都是人，拍张照片上面全是脑袋，不是我的脑袋”……瞧瞧这假放的。幸好还有大漠小虾同学的“国庆献礼”作品和美编的出行照片，才让“编辑部的八卦”得以正常进行。



1.斜阳下的崂山
2.崂山绿石，著名的天下奇石，罕见的天然造型石，子母龟。本人有幸收得此石，俗称海底玉，石面温润可人
3.在济南附近遇到黄河，河面舒缓而平静　　（拍摄　平龙飞）

DR国庆文艺晚会节目之群口相声《选主席》

■晶合实验室　大漠小虾

背景：DR烟协成立已经两年有余，一直没有选出首任主席，为了更好地组织活动，壮大烟协的影响，3位烟协骨干成员聚到了一起……

冰河（以下简称为“冰”）：烟协成立两载余……

8神经（以下简称为“8”）：还没选出新主席……

Artec（以下简称为“A”）：今天我们来聚会……

冰：吃鸡！

8、A：什么乱七八糟的，就知道吃！

冰（挠挠头）：对……对不起，昨天熬夜赶稿刚起来，那是干什么来着？

8、A：选主席啊！

冰：选主席是个好事啊。你们俩今儿个来，是推选我当主席的？

8：你脑子还不大对劲吧，要选主席，我才是热门。

A：你们俩瞎嚷嚷什么，烟协缺了谁也缺不了我呀！

冰、8、A：我！我！我……

冰：好了好了，我们好不容易成立一烟协，不能闹内讧是不是？我来出一主意，咱们把主席选出来！

8、A：哟，您有什么高招？

冰：叫我说呢，这个选主席关键是业务能力要强。

8、A：业务能力？

冰：说白了，就是看谁抽得凶啊！

8：咳！你这话说的，能进了咱们这个协的，谁的业务能力没两把刷子？！

A：就是，我一天光在厕所里就能抽10根。

8：10根算什么？一边冒一边在厕所里骂小虾，你慢慢悠悠的，知道的这是在冒烟儿……

冰、A：那不知道呢？

8：以为是一老头儿窝在这儿吧嗒旱烟袋呐！

冰、A：咳！

A：那敢情您抽得猛？

8：我半分钟能抽掉两根，这密度你能比吗？

A：你也不怕呛死啊……

冰：行了行了，你们甭白活了，说了半天，不就是一个抽旱烟、一个差点呛死嘛！

8、A：哟，那您呢？

冰：我也不是吹，那天啊，快出片了，我窝在家里头写专题呢，憋了一晚上也没写多少。哎哟，责编这个着急啊，打编辑部里头就给我打电话。

8、A：你接了？

冰：我早有准备啊，手机电池一拔，不在服务区！

A：那然后呢？

冰：责编不知道怎么回事啊，以为我写死了，打个车就到我家了，咣咣咣砸门。

冰：我就开开门了，刚想问你是谁，就看这人啊冲我就倒过来了。

8、A：被烟熏的吧？

冰：我当时也不知道怎么回事，一看这怎么办，赶紧弄到屋里躺下吧。

8、A：你这屋儿还能要嘛，到处都是烟……

冰：你还别说，睡了半下午，还真醒了。

8、A：怎么回事儿？

冰：适应了呗！他醒了说我到你家门口，还没敲门呢就闻见好大一股子烟味，我当着火了呢，使劲砸门。结果门一开一股浓烟呛出来，我就倒下了。临倒下还在想，冰河你可别烧死了，回头杂志上开天窗我可怎么办啊……

8：你呀，你这个也不怎么样。

A：没错，你都抽成这样了，还能开展主席的工作么？

冰：那照你说得怎么着？

8：这个选主席，主要看谁对烟友的贡献大。

冰：这个怎么讲？

A：8神经的意思，你还不明白？你们看，我去趟美国，就给你们捎3个5；去趟TGS，就给你们捎日本烟。抽出新口味，还开阔了眼界……

冰：照你这么说，我也不含糊啊，我去意大利的时候，也给你们捎来小礼物了！

8：你们那些外烟算什么，国内也能抽到啊。上次我给你们捎的泰国烟，见都没见过吧？

A：是没见过，烟盒上印一烟肺，外加骷髅头。

冰：是啊，我一根没抽完，肺里就岔了气。

8：你那是心理作用……

A：行了行了，说了半天啊，你们俩这个选主席的标准，都不怎么样。叫我说啊，这选主席，要看谁维护了烟协来之不易的大好局面！

冰：这话怎么讲？

A：好比说吧，我们在厕所里正过瘾呢，小虾来了，把我们挨个臭骂一通，这不是破坏烟协活动嘛！你们说，碰见这种人，该怎么办？

冰：好说，拍他一砖！

A：医药费谁报啊？！

8：我赋一首烂诗，骂他一顿。

A：不痛不痒啊。

8、冰：那照您的意思？

A：捏个小面人咒他啊！

8、冰：嚯，你可够阴的啊！P

本文纯属虚构，吸烟有害健康。




制作人风格的游戏

■晶合实验室 同唱野花

夏天走了，秋天到了，秋天的到来，意味着这一年过去了大半，人们开始了各自的怀念，玩家也不例外，又是该梳理一年思绪的时候了。历数这一年我完整通关的单机游戏大概有4款——《使命召唤4——现代战争》《仙剑奇侠传四》《轩辕剑外传——汉之云》《三国无双5》，而这些游戏也经常出现在今年的TOPTEN榜单上。仔细想了想，其实这些游戏大都具备一些共同的特点，就是比较流畅、简单，基本都属于那种"快餐式"的，我承认尽管自己非常想把美女制作人光芒下的《刺客信条》打穿，可当我从一开始对游戏方式的惊艳（比如爬上瞭望塔后360°的旋转运镜方式，以及刺杀时瞬间镜头的定格，切换到DNA的回忆中等），到后来耶路撒冷、大马士革来回重复着爬高塔、领羽毛、杀人的单调过程时，我知道，作为一个玩家该是选择退出的时候了。从商业角度来说，制作商是成功的，据说在发售的500万套游戏中，因为这名美女制作人个人魅力的宣传效应带来的销量大概就有100万套。很多玩家甚至不知道这款游戏蒙着半边脸的主人公叫什么名字，但总会去网络上搜索一下这名美女制作人的照片。所以说，很多游戏是带有很强烈的制作人个人色彩和烙印的，只不过《刺客信条》是一个极端。

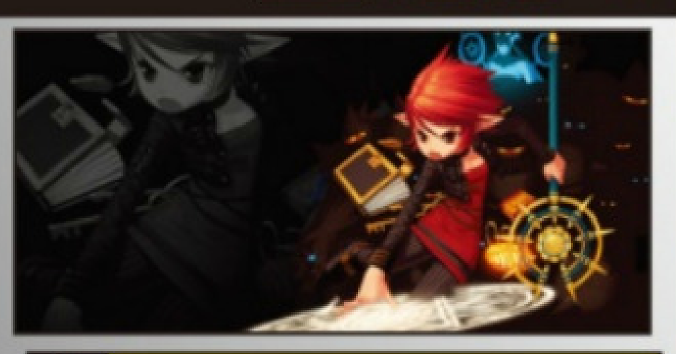
游戏也是一种艺术的表现形式，就像野兽派、印象派、抽象派，无论是凡高或者塞尚、毕加索，那些强烈的个人表现技法会让你在观赏画作的一瞬间呼出大师名字，也就是所谓的艺术风格。当然，把游戏上升到艺术层面，多少有些令人反感。但事实上，无论是坚持技术的id，还是以黑色幽默搞怪著称的牛蛙，或者坚持精品策略的暴雪，每当你提及这些公司的名字时，脑海中闪过的总是一幅幅具体的游戏画面。作为一个玩家，我也深信，只有风格突出的游戏才有机会留存与传承。本期的TOPTENP排行榜对此就是最好的印证，比如再次成为本期排行榜的冠军《仙剑奇侠传四》。"仙剑"在我脑中会有这样几幅画面，一个是进入游戏时由一把剑一个酒葫芦一本诗集组成的静态画面，一个是游戏结局中李逍遥雪中踯躅独行的背影，前方雪地中一个打伞的女子的画面，给人以无限遐想。而"仙剑四"在某种程度上同样受到褒扬，从我的角度看，游戏情感主线非常明晰，并不一定非要穿越生死去印证"人鬼情未了"。在保留"仙剑味道"的同时，跳出了逢"仙剑"必哭的固定制作思路，把一个有着"眼泪奇侠传"称谓的游戏风格改成了一款热闹轻松的青春剧。前段时间，大概是玩家们出于对制作人及其团队的怀念，在网络上引发了"到底谁是仙剑爸爸"的讨论，也从另一个角度说明，在国产单机游戏持续低迷的形势下，精品的国产单机游戏还是令人期待的。不知道由原"仙四"团队主要成员新近组成的"烛龙"团队能否给玩家带来同样的惊喜。而同样风格突出的暴雪游戏《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》则在本月下降为第二位，或许在《星级争霸Ⅱ》上市之前，其RTS王者的地位很难再被超越。记得几次采访E3展会时，那些穿着印有"BLIZZARD"标志黑色T恤、留着标准绅士胡、粗壮健硕的北美暴雪制作人与那些穿着西装，打着领带的日本光荣公司的制作人形成鲜明的对比，而他们的作品也风格迥异，比如我在玩以数据严谨风格著称的《三国志11》时，一定会联想到这是一群打着领带，做事一丝不苟，任何事情都严守时间约定的制作人研发的游戏。当然这群人有时候也缺乏创意，经常爱把同一个模式的游戏，换一种模型和贴图，略加改进游戏方式，连续推出10余款类似的游戏，这样的行为在玩家看来多少有些"令人发指"，但市场销量却依旧，比如本期排行榜上的第三名《无双大蛇》。而在玩《魔兽世界》时，我则想到了那些谈吐自信、充满想象力、骄傲的北美胖子们。不过本期网游的排行榜和快车下载榜上，韩国风格的《跑跑卡丁车》以及《地下城勇士》均超过了《魔兽世界》而分别荣登榜首，快车榜上的休闲游戏也大有全面赶超传统MMORPG的趋势，可见，轻松健康的娱乐方式已经日渐深入人心。可喜的是，快车榜上《赤壁》《寻仙》《天龙八部》《问道》等国产新老游戏组成的阵营，也使国产网络游戏在世界网络游戏行业内拥有了强大的话语权。

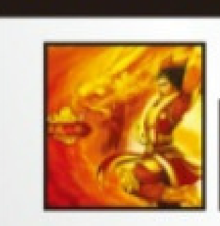
最近一直在玩一款叫《孢子》的游戏，看过一些媒体的评论，甚至有一些极端的媒体在这一年还没过去的时候就打出了"2008年最佳游戏"的称号，但我认为，这款游戏依然是一个威尔莱特风格的游戏。这个留着胡子的老爷爷（其实才48岁）通过游戏的虚拟世界成功模拟了城市的市长、社区的居民之后，一直想通过一款游戏完整模拟生物的进化过程，于是在游戏过程中，像乱炖一样加入许多款其他成功游戏的因素，这些单独的游戏可能不会让你感到新颖，不过能令玩家体验到从一个单细胞生物进化到统领宇宙的奇妙完整过程，这就是威尔莱特的高明了。有的时候，游戏产业内游戏制作人的作用往往引领着行业的进步，就像当年的"暗黑"制作人"左红右蓝"和鼠标开创的APRG的战斗方式，以及id的约翰卡马克和罗梅罗利用射击游戏在平面显示器上划出一个纵深的Z轴时，很显然一个时代产生了。



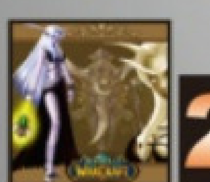
TOP TEN

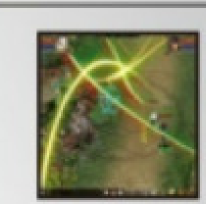












排名	游戏	下载次数
1	地下城与勇士	1 089 512
2	魔兽世界	997 510
3	跑跑卡丁车	948 201
4	天龙八部	908 377
5	穿越火线	887 463
6	梦幻西游	850 139
7	寻仙	804 914
8	传奇外传	785 025
9	赤壁	770 218
10	问道	754 911

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）

我正在玩的游戏

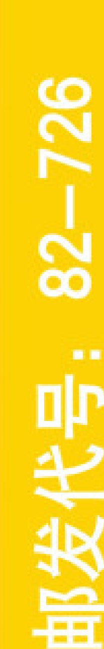
单机游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	分数	名次
1	仙剑奇侠传四	2566	上海软星	2007年	8.9	↑
2	魔兽争霸III——冰封王座	2464	BLIZZARD	2003年	8.5	↓
3	无双大蛇	2457	光荣	2008年	8.3	↑
4	三国志11	2348	KOEI	2006年	8.8	↑
5	英雄传说6——空之轨迹3rd	2140	Falcom	2007年	8.0	--
6	生化危机4	2035	Capcom	2007年	8.8	↑
7	使命召唤4——现代战争	1929	Infinity Ward	2008年	9.0	↓
8	NBA Live 08	1923	EA	2007年	8.2	○
9	反恐精英1.6	1818	SIERRA	2001年	8.8	↓
10	极品飞车——职业赛道	1814	EA	2007年	7.0	↓

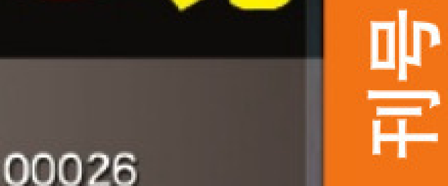
网络游戏排行榜

排名	名称	票数	制作公司	日期	运营公司	名次升降
1	跑跑卡丁车	2979	Nexon	2006年	世纪天成	○
2	魔兽世界	2963	BLIZZARD	2005年	第九城市	○
3	梦幻西游	2858	网易	2003年	网易	○
4	诛仙	2855	完美时空	2007年	完美时空	○
5	天龙八部	2751	搜狐	2007年	搜狐	↑
6	赤壁	2646	完美时空	2008年	完美时空	--
7	地下城与勇士	2333	NEOPLE	2008年	腾讯	NEW
8	街头篮球	2332	JC Entertainment	2005年	天联世纪	↓
9	穿越火线	2128	SmileGate	2008年	腾讯	NEW
10	劲舞团	1913	T3 Entertainment	2005年	久游网	↓

（单机游戏排行榜和网络游戏排行榜数据为本刊读者投票统计结果）


邮发代号：82-726

售价：￥6.00元


刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN